playtime!

ajándék



FINAL FANTASY IX

+utánunk a CHEATözön


playtime!
ajándék
FINAL FANTASY IX
+utánunk a CHEATözön

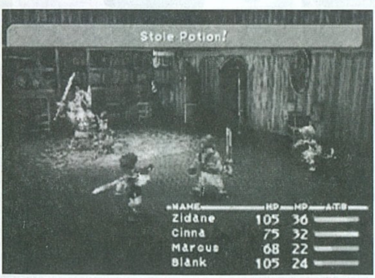
Final Fantasy IX

Prima Vista

Csapjunk bele akkor a levesbe! A nyitó videó(k)ban megszemlélhetjük, amint Zidane-ék sajátos közlekedési eszköze (maradjunk az Airship definíciónál) méltóságteljes lassúsággal átúszik Alexandria egén. Garnet hercegnő érdeklődve figyeli a palotából, hogy a galambokon kívül még miféle dolgok repkednek a kedves mama országának egén, majd az Airship belsejébe vált a kamera, ahol főhősünk éppen egy csövön csusszan le a hajó gyomrába. Zidane remek fickó: mesterségét tekintve tolvaj, egyébként meg a lányok álma bőrkötésben, mert úgy néz ki, mint Jon Bon Jovi középkori kiadásban, és hosszú farka van. Khm, ez utóbbi megfogalmazás egy kicsit kétértelmű - maradjunk annyiban, hogy valószínűleg egy puma is lehetett a felmenői között (ez talán bocsánatos bűn egy fantasy játékban), egyébként meg Zidane ezen testrészének eredetét takarja inkább jótékony félhomály.

Hasonló félhomály takarja az Airship egészét is, tehát az irányítást megkapva a látási viszonyok javítása az elsődleges feladat, amihez kézenfekvő megoldásnak kínálkozik az asztalon álló mécses meggyújtása. (Előtte esetleg a szoba hátsó részéből begyűjthetünk 47 Gilt, egy Potiont, valamint egy táblán elolvashatjuk, hogy egy Príma Vista osztályú, 288 férőhelyes színházhajó fedélzetén tartózkodunk). Amint a szoba fényárba borul, azonnal besereglik három cimbora: Blank, Cinna és Marcus, akiktől megtudjuk, hogy sikerült megint elkésnünk, bár a Főnök sincs még itt. Végszóra betoppan a kabinba egy sajátos kreatúra is, és kezdetét veszi első csatánk. Illetve csak "csatánk", mert ezt az ellenfelet lepofozni maximum annak jelenthet gondot, aki nem találja az X gombot a kontrolleren. Ha gyakorolni szeretnénk Zidane speciális képességeit, kezdhetjük is azzal, hogy mindent elcsórunk az öregtől. A csata végén lehull a kreatúra maszkja, és kiderül, hogy csak Baku (azaz a Főnök) próbálta ilyen sajátos módon mozgásra bírni embereit. Az edzéstől még kicsit pihegő társulat átvonul a szomszéd kabinba, hogy megvitassa a jelen küldetésükre vonatkozó haditervet.

A Tantalus, a rettenthetetlen emberrablók kiváló csapata (ezek volnánk mi), azért érkezik, hogy elrabolja Garnet hercegnőt, a trón várományosát. (Itt nyilván másoknak is tantaluszi kínokat fog okozni, hogy megállják röhögés nélkül a dolgot, ugyanis Baku - a vizuális láttatás eszközével élve - előhúz egy voodoobabát.) Miután az Airship bedokkol Alexandriába, mindenki beöltözik a maga kis kosztümjébe, aztán a csapat előadja a városlakók kedvenc színdarabját, melynek címe "A kanárid akarok lenni". Amíg a nagyszabású előadás elvonja a városlakók és persze az őrség figyelmét, addig az emberrabló különítmény (Blank és Zidane) lecsap Garnet hercegnőre, és meglépnek vele. A terv is-



mertetése után még egy kis logikai vetélkedő következik, amelyben be kell bizonyítanunk, hogy tökéletesen megértettük a tervet, és egész biztosan a szépséges hercegnőt fogjuk elrabolni, és nem a roppant ronda mamát (itt ki is boríthatjuk a többieket, ugyanis ha 64-szer mondjuk azt, hogy Brahne királynőért megyünk, kissé ziláltan ront be Ruby, a banda egyetlen hölgytagja, és leteremt minket, hogy annyi eszünk sincs, mint egy fakilincsnek). Főcím, videó, váltás...

Alexandria

...és máris Vivit, a roppant alacsony egóval rendelkező fekete mágust irányítjuk. Ő valószínűleg a játék legnépszerűbb és legeltaláltabb figurája, öltözködési szokásai minden bizonnyal új perspektívákat nyitnak a jövő divattervezői számára. Amikor először találkozunk vele, Vivi épp azt csinálja, amihez a legjobban ért: hasra esik. Természetesen ő is a színházi előadásra igyekszik, ami abból is kiderül, hogy tornagyakorlata közben elrepül a kezéből a kincsként őrzött jegy. Egy segítőkész járókelő ismét a kezébe nyomja, és ha a tárgylistában megvizsgáljuk, akkor kiderül, hogy azért lesz némi bibi azzal az előadással: Vivi jegye ugyanis a "Varjúd akarok lenni"-re szól...
Forduljunk meg, és sétáljunk ki a városkapu előtt elterülő térre. Itt elmés beszélgetést folytathatunk a járókelőkkel a város kasztrendszeréről, megismerkedhetünk Alexandria roppant hiányos öltözetű női helyőrségének két tagjával, továbbá körbecaplatva az árkádok alatt begyűjthetünk három kártyalapot (Sahagin, Lizard Man, Zombie Card) és egy Potiont (a szobor lábánál).
Kocogjunk vissza első hasra esésünk színhelyére, ahol a kis utcából rögtön jobbra nyíló házban egy serényen dolgozó, ám kissé már rövidlátó nagymamával találkozunk. Az ágya alól magunkhoz vehetjük a megtakarított vagyonát képező teljes 9 Gilt (ugyan nagymamától lopni nem szép dolog - viszont roppant gazdaságos, és őt úgyis nyilván megeszi majd egy erre járó farkas), az emeleten levő komódból pedig egy Fang kártyát. A faliszőnyegnél még mindenképpen érdemes megállnunk egy percre, a szédítő mintázat hatására ugyanis Vivi új oldaláról mutatkozik be: nem hasra esik, hanem hanyatt...
A bejárattal szemben levő házikónál találunk egy Potiont, majd észak felé haladva az utcán (ugyanezen az oldalon) egy másikat. Az utca egy kis térbe torkollik, ahol éppen Treno nemesei vonulnak egy herold kíséretében. Miután eltűntek, kotorjunk bele a tér két sarkában álló bokrokba, mert az egyikből egy Goblin Card, a másikból pedig némi Gil kerül elő. A jól végzett semmittevés örömével be is térhetünk a szemközt nyíló fogadóba, ahol tovább folytatjuk az idegen javak eltulajdonítását: a jobb alsó részen egy Potion, a bal alsón (a hordóból) egy Flan kártya, a kandallónál pedig 27 Gil vándorol feneketlen zsebeinkbe.



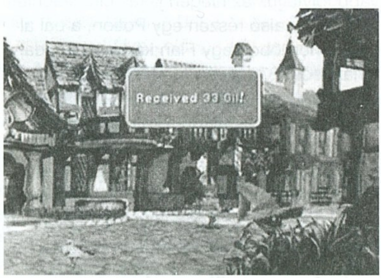
A térről balra egy újabb sikátorba jutunk, ahol a bal oldalon levő gyerkőc elhűlve látja, hogy sikerült jegyet szereznünk az előadásra, és melegen ajánlja, hogy pecsételtessük le a szomszéd téren álló sátorban, különben nem érvényes. A sikátor jobb oldalán egy shop nyílik, ahol egyrészt újabb Gileket le-



lünk a padlón, továbbá elkölthetjük frissen összeharácsolt vagyonunkat. (Potion már van elég, talán célszerű inkább Phoenix Downokba fektetni Giljeinket.)
A szomszéd téren megleljük az említett sátrat. (A türelmetlenebbek akár azonnal be is ronthatnak, de így kimaradnak pár eseményből.) Mindenekelőtt - jó szokásunk szerint - vizslassunk körbe a környéken. A túloldalon a kastély bejáratát marcona lányok védik, és csak a lepecsételt jeggyel rendelkezőket engedik be, viszont a híd előtt (a malomkeréknél) magunkhoz szólíthatunk egy Phoenix Piniont. A másik oldalon álldogáló víziló gyerkőc (Hippaul) megemlíti, hogy három legkülönlegesebb kártyáját elrejtette egy biztos helyre. Ezeket alkalmasint persze szintén ellopjuk, de előtte baktassunk be a tér jobb oldalán levő üzletekbe. (Több üzletbe úgy lehet egyszerre bebaktatni, ha azok egymásba nyílnak.) Az egyik egy fegyverbolt, a másik pedig egy fegyverátalakító műhely. Ezekben ugyan Vivinek nem sok dolga van, viszont az utóbbiban egy flaska Ether (jobb oldalon, a stokik előtt), az utóbbiban pedig egy Remedy (az átjáró hátsó részén) kerül a leltárunkba.
Keresd a nőt! - mondja a francia közmondás, és teljes mértékben igaza van. Különösebben keresni sem kell, ugyanis a tér bal oldalán rögtön három is van belőlük, és roppantul el vannak foglalva az ugrókötelezés nevű sportággal. Ketten pörgetik a kötelet, a harmadik pedig ugrál. Ugyanezt esetleg Vivi is megpróbálhatja. A játék roppant egyszerű: a megfelelő pillanatban kell megnyomnunk az X gombot, hogy toprongyos hősünk átszökkenjen a kötél felett. Kell hozzá "némi" ütemérzék, különösen azért, mert bizonyos számú sikeres ugrás után a lánykák valamilyen ajándékkal kedveskednek hősünknek - aztán gyorsítják a tempót. A következő cuccokat nyerhetjük:

Sikeres ugrás	Cucc
20	10 Gil
50	Cactuar kártya
100	Genji kártya
200	Alexander kártya
500	Cat Paw Racket
1000	Az Ugrálás Bajnoka cím

(Az utolsó háromra azért nem merném megesküdni, mert az Interneten találtam ezt az infót. Amikor véres verítékkel elértem 121 ugrásból álló egyéni rekordomat, akkor inkább úgy döntöttem, hogy életem talán teljes lehet az "Ugrálás Bajnoka" cím nélkül is. A harmadik cd-n a kisleányok már a harangtoronyban játszadoznak, ekkor már Eikoval is pattoghatunk a kötélen, nem mintha számítana valamit is...)



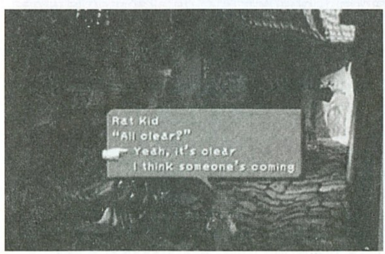


A lánykáktól balra nyíló sikátorban megszemlélhetjük Dantét, a cégérkészítőt, munka közben, a következő sarkon befordulva pedig az ugrókötelezés három legjobb eredményét találjuk a ház falán (tök jó, tényleg a három legjobb eredményünk van rajta). A házban találkozunk egy Ilia nevű kislánnyal, valamint egy Eye Drops flaskával. (Az előbbi nagyon örül nekünk, az utóbbit viszont elvisszük. Ha később visszajövünk, addigra a lányka elmegy valahová, és nem állja el az emeletre vezető lépcsőt. A látogatás eredménye teljes 3 Gil az ágy alatt - így szerintem már most úgy dönthetünk, hogy annyiért inkább nem jövünk vissza.) A következő kapualj egy kis kápolnába nyílik, ahonnan a létrán fel lehet mászni a harangtoronyba. (Előbb természetesen körbekoslatunk, és begyűjtjük a jobb oldali falnál a Potiont, a balra zöldellő vegetációnál pedig a Tentet.) A toronyban rángassuk meg a harangkötelet (négyzet), ami nemcsak vad kongatást eredményez, hanem szegény Hippaul elrejtett kártyáit is (Ironite, Goblin, Fang). A vízpartra lesétálva két, kissé morózus matrózzal találkozunk, valamint egy Tom nevű szomorú gyermekkel, aki elhagyta a cicáját, és a mi segítségünket kéri a jeles négylábú felkutatásában. A cica a városkapu előtti téren lófrál (a kezdőhelyszín mellett), és ha "beszélünk" vele, a fiúcska is "megtalálja". Ha ismét meglátogatjuk a vízparton, egy Bomb Carddal hálálja meg fáradozásainkat.

Ideje lepecsételtetni a jegyünket, tehát irány a kastély előtti téren álló sátor. A "főpecsétőrtől" egy csomó dolgot tudhatunk meg Brahne királynőről, a ma 16. születésnapját ünneplő Garnet hercegnőről valamint a születésnap tiszteletére rendezett színielőadásról. Amikor viszont megmutatjuk a jegyünket, akkor elkomorodik: ma már ez a sokadik hamisítvány, ezzel természetesen nem lehet bemenni a kastélyba. Vivi erre minden átmenet nélkül sírva fakad, és hiába próbálják azzal vigasztalni, hogy a kezébe nyomnak három kártyát (Goblin, Fang, Skeleton), továbbá azt a jótanácsot, hogy keresse Alleyway Jacket, aki mindent tud a zsuga rejtelmeiről.

Kocogjunk be a balra nyíló sikátorba, ahol Vivi jó szokásához híven megint hasra esik. Ezzel kissé megzavarja a cégérkészítő munkáját, de az hamarosan elkészül és elvonul a fogadóba. A sikátor másik végén felbukkan egy gyerkőc, aki ugyan nem Alleyway Jack, viszont felajánlja, hogy beszöktet bennünket az előadásra, ha elszegődünk hozzá rabszolgának. Mivel Vivi egója mostanában még kisebb, mint a sokévi átlag, természetesen elfogadjuk az ajánlatot. Az újdonsült rabszolga első feladata az, hogy figyelje, jön-e valaki a sikátor másik végén. Mikor azt jelezzük, hogy senkit sem látunk, a gyerek szépen lenyúlja a cégérkészítő itt felejtett létráját és elkocog vele a harangtorony irányába.

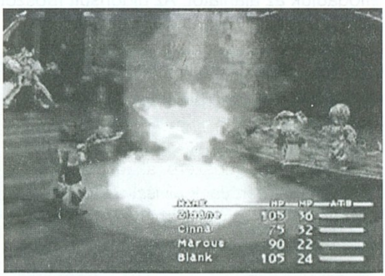
Amint követnénk, a sikátor végében feltűnik Alleyway Jack. Ha valakinek még új lenne az FF IX kártyarendszere, akkor nem árt, ha beszél vele, mert Jack elviszi a fogadóba és ismerteti a játék főbb szabályait. Mellesleg vele játszva könnyen nyerhetünk egész jó lapokat.





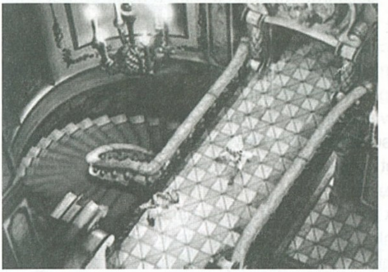
Rabszolgatartónk a sikátor végén azokat is megvárja, akik közben elmentek egy kicsit kártyázni a fogadóba, majd a harangtorony felé veszi az irányt. Az előadás megtekintésére nem jogosult nézők ugyanis csak a háztetőkön keresztül juthatnak el potyahelyükre. A harangtoronyba felmászni Puck nevű kis gazdánk szerint roppant veszélyes, ezért mi megyünk előre. Ezúttal tényleg veszélyes a dolog, ugyanis az első létrafokra téve a lábunkat, azonnal a fejünkre esik egy Kupo nevű Mog. A Final Fantasy-sorozat egyik legnépszerűbb lényét ugyan a VI. rész óta nem (pár pillanatra azért a hetedik és a nyolcadik részben is feltűntek) látta a közönség, most azonban visszatértek, és roppant fontos feladatot kaptak: ezeknél a kis pamacsoknál lehet játékállást menteni, továbbá egy Tent használatával pihentethetjük is a csapatot. Kupo ismerteti a szolgáltatásait, majd elmélyült eszmecserébe kezd egy időközben feltűnő kollégájával, Stiltzkinnel. Kis gazdánk közben felmászott a toronyba, és türelmetlenül várja, hogy első számú rabszolgája kövesse. A háztetők labirintusán keresztül hamarosan sikerül belógnunk a kastélyba (ha néha kis kitérőt is teszünk, akkor két madárfészekből is begyűjthetünk némi Gilt), ahol épp láthatjuk, amint Steiner kapitány, a Plutó-lovagok parancsnoka kardjának védelmében elfoglalja a helyét a királyi páholyban a vidám és ronda Brahne királynő és a szomorú és szép Garnet hercegnő mellett, majd hatalmas tűzijáték kíséretében kezdetét veszi az előadás. Itt ismét visszaváltunk Zidane irányítására, aki a kulisszák mögött várakozik rá, hogy szerepe szerint berontson a színpadra, ahol vérfagyasztó viadalra kel a gonosz királlyal, aki távol tartja egymástól a szerelmeseket. Az új "csata" igen mókás lesz: a menükben teljesen ötletszerű varázslatok tűnnek fel, amelyek nullát sebeznek (nyilván színházi kellékek), viszont az igen korrekt, hogy mindegyikhez külön megírták az animációkat. Először verjük le a király két kísérőjét, majd magát az uralkodót. Ezután Zidane és Blank "párviadala" következik, először a színpadi vár fokán, majd lehuppannak a közönség közé, ahol már mi is tevőlegesen részt veszünk a játékban: Blank folyamatosan jelzi, hogy melyik gombot kell nyomnunk a kontrolleren, hogy a koreográfia tökéletes legyen. Természetesen fontos, hogy pontosan kövessük az utasításait (máskülönben Zidane rendszeresen a földre huppan), de még fontosabb, hogy minél gyorsabban reagáljunk. A csata végén megtudjuk, hogy a közönség hány százaléka volt elégedett a produkcióval. A jól szórakozó nép pénzt dobál az "arénába" (minél nagyobb a siker, annál többet kapunk, de akár meg is ismételhetjük a jelenetet), aztán Zidane-ék feltűnés nélkül távoznak - csak nem a színpad irányába.

A kamera ezután egy teljesen sötét helyre vált, ahol tompa puffanások jelzik, hogy valahol a környéken igen komoly sportolás van folyamatban, majd a mécses felderengő világánál azt látjuk, hogy Zidane és Blank már át is öltöztek a Plutó-lovagok őrségben levő tagjainak harci szerelésébe, a szerkó



ájult tulajdonosait pedig a sarokban helyezték el. Blanknak ugyan vannak némi kifogásai az új gúnyájával szemben, de ez nem akadályozza meg a párost, hogy Garnet hercegnő keresésére induljanak...

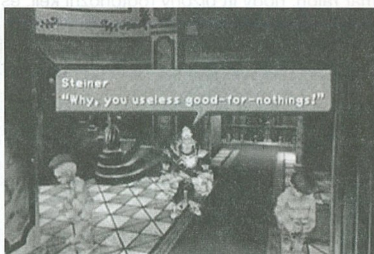
Alexandria Castle

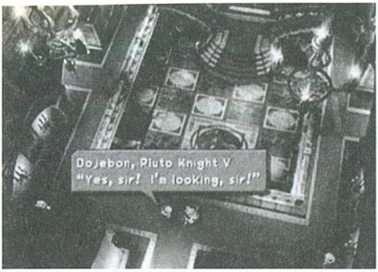


A kastély előteréből kizárólag a lépcsőn tudunk felrohanni az emeletre (más irányt választva mindig az őrség valamelyik tagjába ütközünk). A lépcső tetején egy csuklyás lányba ütközünk, akinek Zidane rögtön nekiáll udvarolni, ERRE a sportra emberrablás közben is ráér. A lányka dolga sietős, így tehát amint Blank is felér a lépcsőfordulóba, egyszerűen félrelöki hőseinket és leszáguld a lépcsőn. Közben Zidane-nak is leesik a tantusz: ez Garnet hercegnő volt...

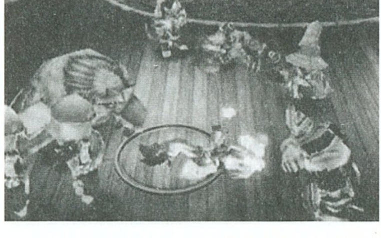
A következő jelenetben megismerkedhetünk a játék két rosszcsontjával, Thornnal és Zornnal, akik udvari bolond, és szarkavaró (hát igen, nincs mit szépítgetni...) minőségben teljesítenek szolgálatot a királyi udvarban, és még jónéhányszor beléjük botlunk a játék során. (Érdekes nyelvi leleményként rendszerint ugyanazt közlik mindketten, viszont rendszerint olyan szórenddel, ami a tükörképe a másikénak - igen jó szórakozás lehetett japánról angolra fordítani a szöveget...) A két bolond kiszúrja, hogy Garnet hercegnő meglógott, és persze rögtön rohannak elmondani a dolgot az előadás díszpáholyában Brahne királynőnek. Steiner kapitány feltartóztatja őket, viszont állandó ellenlábasa, Beatrix tábornok(nő) (egyébként ő a női őrség parancsnoka) végighallgatja a hablatyolásukat, és jelenti a dolgot a mérges királynőnek. Brahne királynő Steinert bízza meg, hogy azonnal kerítse elő a hercegnőt - mi pedig átvesszük a mérges kapitány irányítását.

Steiner legalább olyan jól eltalált karaktere a játéknak, mint Vivi. Elég nehéz lesz nevetés nélkül megállni, amint nagy dérrel-dúrral csörtet ide-oda a palotában és páncéljait zörgetve dühösen toporzékol, ha valami olyasmivel találkozik, ami feldühíti. (Megfigyelés: a játékban gyakorlatilag kizárólag ilyen dolgokkal találkozik.) A feladatunk a hercegnő megtalálása, és a többiek ráállítása az ügyre. Sajnos csak Steinerben buzog a hűség, a többiek inkább szunyókálni szeretnek, ezért szegény Steinerünk sokszor közel jár az agyvérzéshez. Először is menjünk le oda, ahol a két jómadár tekereg a páncélja nélkül (tőlük csórta el Zidane és Blank az álcát - most meg egy szál pendelyben lézengenek a királyi kastélyban...). Küldjük el Blitzent és Kohelt Garnet hercegnő keresésére, majd kutassunk kicsit az ajtó mellett, egy Phoenix Down lesz a jutalmunk! A szobába beköltözött egy Mog is, nevezetesen Mosh, menthetünk nála állást, ha akarunk. A falon van





egy lista az összes Pluto lovagról, örömmel vehetjük észre, hogy mienk az egyes szám. Most ha fölmegyünk a királynőhöz, kapunk tőle egy Silk Clothes-t.
Gyerünk, keressünk meg minden katonát! Menjünk vissza a földszintre, és távozzunk északra. Menjünk jobbra a bálterembe, ahol megtaláljuk Mullenkedheim közkatonát - küldjük el keresni. Amikor távozunk, megláthatjuk Dojebont, aki láthatólag nem nagyon akar velünk találkozni, de ha jól időzítünk, elkaphatjuk a grabancát. Az alsó szinten a könyvtárban őgyeleg Laudo, akit szintén állítsunk rá az ügyre. A kertben, a folyóparton Haagen katona nézi a békésen csobogó vizet, egészen addig, amíg irdatlan csattogással meg nem érkezünk. Amikor már ő is nyomoz, akkor menjünk balra, ahol Weimart találhatjuk, akit küldjünk csak el keresgélni. Menjünk be a toronyba, és hamarosan utolérjük a túlsúlyos Breireichtet. Ha mindenkivel beszéltünk már, akkor szólongassuk addig, amíg nem ad egy Elixírt. Folytassuk utunkat felfelé, és igen érdekes látványban lesz részünk lihegés közben: a szemközti toronyban Zidane kergeti a hercegnőt körbe-körbe. Ezután láthatunk egy fantasztikus videót (az egyik legjobb a játékban, szerintünk), amiben Zidane megmutatja, hogy Tarzan gyenge kis kezdő volt a lengedezésben, végül a Prima Vistán kötünk ki. Továbbra is kövessük kedvenc hercegnőnket, menjünk lefelé, ahol felfedi magát, és megkéri Zidanet, hogy ugyan már mentse meg, vigye el messzire. Már nagyon közelről hallható a csörtetés, ami Steiner rohamának biztos jele, még jó, hogy megjelenik Cinna és mutat egy titkos járatot. Sajnos Steiner is megtalálja a csapóajtót, még jó, hogy Blank addig kepeszt, amíg megakadályozza, hogy utánunk eredjen, kerülőúton kell jönnie. Itt tekerjük meg a hatalmas fémberendezést (előbb balra, majd jobbra), és jutalmunk egy Phoenix Down és egy Phoenix Pinion lesz. Ha továbbmegyünk, eljutunk abba a szobába, ahol minden kezdődött (legalábbis a játék), és most nem Baku ront be az ajtón, hanem Steiner, teljes harci díszben. Nem lesz nehéz leverni, Cinna és Zidane próbálkozhat lopással. Ezután Steiner rájön, hogy akit ő szövetségesnek hitt, az valójában Blank. Ekkor Blank szabadon enged párszáz oglop névre hallgató fura hangokat (gwok!) hallató szöcske-szerű rovart. Megintcsak mázlink van, Steiner, a rettenthetetlen kapitány bármikor szembeszáll ezernyi sárkánnyal, de az oglopoktól herótja van. Ezt gyorsan használjuk ki és menjünk fel a színpadra. Mivel Garnet művelt kisleány, és a kedvenc könyve is "A kanárid akarok lenni", hamar rájön, hogy itt bizony rögtönözni kell, és el is kezdi játszni a hősnő szerepét. Mindenki teszi a dolgát, ám hamarosan megérkezik Steiner is, aki viszont nem sokat konyít a színészkedéshez. Ahogy bambán néz, szinte lehet hallani, ahogy csikorognak a fogaskerekek az agyában, amint éppen azon a kérdésen töpreng, hogy "Most mi van?!". A kamera Vivire vált, hamar kiderül, hogy nincs jegyünk, édesjógazdánk, Puck ennek örömére gyorsan le is lépett, nekünk meg nem jut más, mint a menekülés keserű ke-

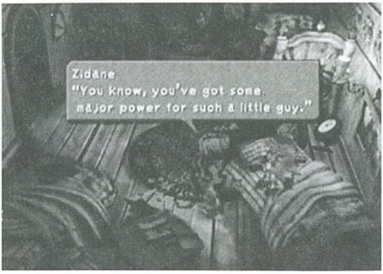


nyere. Ahogy az lenni szokott, minden szál összefut, Vivi a színpadon köt ki, és amikor végső elkeseredésében tűzzel akarja megfékezni az őt üldöző katonákat, véletlenül felgyújtja Garnetet. Szerencsére nagy baj nincs, mindössze a hercegnő ruhája ég el. Ennek persze megvan az a kellemetlen következménye, hogy Steiner támadásba lendül, Haagen és Weimar által kísérve. A taktika itt sem bonyolult, arra ügyeljünk, hogy ne használjunk színházi kelléket (SFX), Garnettel gyógyítsunk, ha kell, és Vivivel gyújtogassuk fel az ellenfeleket (minden varázslónál él az a lehetőség, hogy célpontválasztásnál, ha megnyomjuk az L1-et, akkor a varázslat minden ellenfélre - gyógyításnál az egész csapatra - hatni fog, ráadásul csak egyszer számolódik le az MP. Ezt mindig ki tudjuk használni, hajrá!).
Ha győztünk, akkor sem kell örülni, ugyanis most Brahne királynő lendül támadásba, megpróbálja megszigonyozni a Prima Vistát, és egy Bomb-ot (már a FFVII-ben is szerepelt) lő ki a hajóra. Ez persze videókban van elmesélve. Nemsokára következik a harmadik csata Steiner ellen, most sem lesz gond. Hiába figyelmeztetjük a makacs kapitányt, nem hiszi el, hogy a Bomb egyre csak hízik a háta mögött, egészen addig, amíg az fel nem robban. Szerencsére a hajó már a városon kívül van, egy erdőben zuhanunk le.

Evil Forest
(szörnyek: Goblin, Fang)

Az erdő neve igen bíztató, remélhetőleg túléljük. Amikor visszamegyünk a hajóhoz, nem mehetünk be (van egy Phoenix Down egy ládában az airship előtt), viszont itt találkozunk először az ATE-rendszerrel. Ezekről azt érdemes elmondani, hogy nem mindig tudjuk megnézni az összeset, és van, amikor kötelező megnézni valamelyiket - az ilyen nem kék, hanem szürke betűkkel van írva. Ezt egyébként az itt levő Mog, Mosco is elmagyarázza. Az első ATE-ban azt láthatjuk, hogy Garnet és Vivi minket keresnek. Ideje találkozni velük, induljunk el Zidane-nal az erdőbe. Itt találkozni fogunk az első szörnyekkel, ezeket szerencsére pár ütéssel le lehet nyomni, és így könnyedén léphetünk pár szintet - amire szükség is lesz hamarosan. Nemsokára találkozunk is Vivivel, Steinerrel, és Garnettel, akit egy hatalmas növény (nevezetesen Prison Cage) támadott meg. Ne is habozzunk sokat, támadjuk meg a lényt. A nagy érzelmi töltéstől Zidane Trance-módba lép, ami nem csak pirotechnikailag érdekes számunkra, hanem azért is, mert így megnyílik a Dyne támadások lehetősége előttünk. A csatában használjuk is a Free Energy nevű támadást, mert ha Garnet HP-ja elfogy, akkor baj van. Itt lehet először használni Steiner Sword Art képességeit is, ugyanis ezek csak akkor működnek, ha Vivi és Steiner is egyszerre van a csapatban. A szörnytől még lopni sem lehet, ezért csak a támadásra koncentráljunk. Amint győztünk, a növény visszahúzódik, de ami igazán nagy baj, hogy Garnetet is elvitte magával, ráadásul nemsokára visszatér, és ezúttal Vivit rabolja el. A csata során Vivit ugyan nem tudjuk irányítani, de azért nem kell őt félteni, állandóan Fire varázslatot fog szórni. Ettől persze a növény bedühödik, és elszív néhány tucat HP-t tőle - ha már kevés van neki, itassunk vele egy Potiont (ebben a csatában már tudunk lopni, és nem is árt,





ha a Broadswordöt magunkévá tesszük). Vivi a győzelem után kiszabadul, de az még mindig kérdéses, hogy mi történt Garnettel. Sajnos Vivi és Steiner megmérgeződtek a csata következtében.

Amint visszakapjuk az irányítást, beszéljünk Bakuval. Kedvenc főnökünk egyáltalán nem lelkesedik az ötletért, miszerint mi azonnal megyünk vissza a fák közé, hogy megmentsük a hercegnőt. Miután meghallgattuk a kioktatást, szedjük össze a ládából a Bronze Glovest. Ahogy megyünk lefelé, megnézhetünk néhány ATE-t, felkaphatunk egy Wristet a ládából (a lépcső mellett) utána pedig Blankkal találkozunk, aki beirányít minket Vivi szobácskájába. Itt lesz egy komoly beszélgetésünk a már meggyógyult mágussal, majd összeszedhetjük a 116 Gilt és az Ethert a szobában. Amint kiérünk, kedvenc hősünk visszaemlékezik arra, amikor először találkozott Garnettel. Úgy látszik mély nyomokat hagyott benne a leányzó. Abba a szobába nem tudunk bemenni, ahol Steiner szenved, úgyhogy inkább kutassuk át a hajót hasznos tárgyakért (Rubber Helm, Ether, Potion). Ha megvagyunk, ideje, hogy elrendezzük a dolgainkat Bakuval (mindegy, hogy mit válaszoltunk Vivi kérdésére, mindenképpen ki kell lépnünk a bandából). Ő persze nem enged el minket könnyen, hanem meg kell vele küzdenünk. A csata nem túl nehéz, csak kissé vontatott lesz, mert egyedül vagyunk. Nem árt, ha elcsórjuk az Iron Swordöt tőle, jól fog az jönni Steinernek. Miután megvan a kard, egyszerűen le lehet csapni.

Ezután menjünk be Steinerhez, akit rá tudunk venni, hogy csatlakozzon hozzánk, a hercegnőt megmentendő. Lovagunk meg is kapja becenevét Zidane-tól, aki folyamatosan Rustynak, azaz Rozsdásnak szólítja. Steiner szobájának hátuljában van egy Ether, vegyük fel. Ezután beszéljünk Vivivel, aki szintén velünk jön. Steiner hirtelen Vivi elsőszámú csodálójává lép elő, és Master Vivinek szólítja, és ettől kezdve mindig egyet fog érteni vele a játék során, ami rengeteg mókához vezet majd. Szereljük fel őket megfelelő cuccokkal (itt jön jól, ha engedünk a csatákban kleptomán hajlamainknak). Ahogy indulnánk a mentőakcióra, találkozunk Blankkal, aki ugyan elég mérges ránk, mégis megkapjuk tőle a gyógyszert, amivel Garnetet tudjuk majd kúrálni (Blank's Medicine; itt felvehetünk egy Leather Hatot is). A hajónál Cinnától vehetünk Potiont és Tentet, mivel már nem vagyunk a Tantalus tagjai, nem kaphatunk ingyér.

Akkor irány Garnet! Ahogy távolodunk a Prima Vistától, megnézhetünk egy ATE-t, ahol a banda tagjai azt a zenét játsszák, amit a Final Fantasy VII-ben is hallhattunk, ott Rufus tiszteletére adták elő. Ezután menjünk tovább, amíg el nem érünk egy kis tavacskához. Ha hörpintünk egyet, visszaáll mindenkinek maximumra a HP-je és az MP-je. Ezután beszéljünk a fa odvában rejtőző Montyval, akinél mentsünk is (no meg adjuk neki oda a levelet, amit Kupotól hozunk). Ha akarunk, itt léphetünk néhány szintet: rohan-





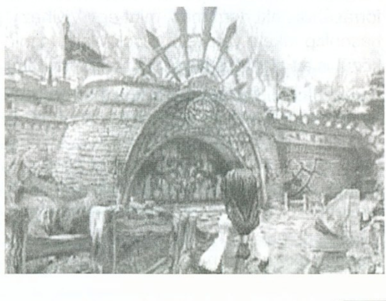
gáljunk körbe körbe, és a szörnyeket lőjük le Vivi feketemágiájával, vagy Steiner Sword Artjával, aztán kortyoljunk a tóból. Ha elkészültünk, menjünk tovább északra, ahol egy Boss-szal kerülünk szembe. Ő Plant Brain, az erdő gonoszságának lelke, aki fogva tartja Garnetet. Szerencsére a tüzet nem nagyon bírja, úgyhogy Vivi és Steiner itt nagyon fontos lesz. Csata közben megérkezik Blank is, így még egyszerűbb lesz a küzdelem (a szörny Pollen támadása mindenkinél Darknesst okoz, úgyhogy használjunk Eye Dropot azokon, akik fizikailag támadnak). Ezután hőseink megpróbálnak elmenekülni (a zsákmány megvan, bár édesen szuszog, viszont randa Plant Spiderek rohannak utánunk), egy vagy két csatára kell számítani, de ezt meg lehet úszni ha Vivit lángszóró üzemmódba kapcsoljuk. Ezután következik egy videó, amiben megtekinthetjük, hogy Blank-ot elkapják a növények,de még előtte megkapjuk tőle a kontinens térképét.

A következő képen az erdő melletti tisztáson táborozik már kicsiny stábunk. Steiner és Zidane kicsinyég összevesznek, hogy ki is mentette meg a hercegnőt, de Garnet rövid úton elhallgattatja őket, mert eléggé ki van akadva, hogy Blank miatta áldozta életét, de Zidane megnyugtatja: könnyen meg lehet gyógyítani. A következő célunk az Ice Cavern, mert azon keresztül közelíthető meg Cid király vára, Lindblum. Itt egy ATE-ban a játék elmagyarázza a játék alapjait (második számunkban vannak benne ezek a dolgok) Mogokon keresztül.

Gunitas Basin

(szörnyek: Goblin, Python, Mu)

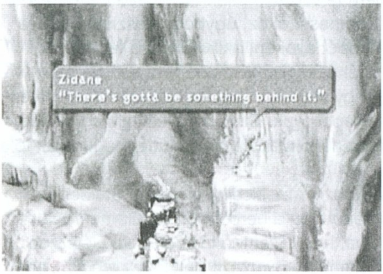
A Mogtól kapunk egy furulyát (Moogle's Flute), amivel a világtérképen hívhatjuk magunkhoz egy fajtársát, akinél majd lehet menteni és Tentet használni. Előttünk terül el a Gunitas Basin nevű síkság. Itt nem sok dolgunk van, kezdjünk el erősödni, és vadásszunk addig, amíg mindenki lép pár szintet (nem árt, ha Garnet kivételével mindenki a tizedik szint körül van). Ezt felhasználhatjuk hasznosan is, menjünk el a North Gate (Alexandria északi kapuja) nevű helyre, ahol ugyan sokat nem tudunk csinálni, de a törött kerítésen át magánlaksértést megvalósítva magunkhoz szólíthatunk egy Potiont és egy Eye Dropot. Ha kész vagyunk, akkor menjünk el az Ice Cavern bejáratához, ahol előszöris hívjunk egy Mogot, és mentsünk nála (ha nagyon leharcolt állapotban van a csapat, akkor használjunk egy Tentet is), majd irány a barlang!



Ice Cavern

(szörnyek: Fang, Wyerd, Cave Imp, Flan)

Egy gyönyörű barlangba jutunk (az FFVII-ben is volt egy ilyen helyszín, a snowboardozás után), ahol először vegyük fel a Tentet az út bal oldaláról. Az itteni szörnyek mindegyike igen érzékeny a tűzre, ráadásul ha, nem tesszük el őket gyorsan láb alól, akár gond is lehet, mert némelyikük Sleepet használ, mások kicserélik a saját HP-jüket egy karakterével - volt már, hogy ez mentett meg, de azért ne erre bazírozzunk. Ha folytatjuk utunkat, észrevehetünk egy elágazást, ahol az egyik út látszólag a jégfalba vezet, itt lép elő Vivi főszereplővé, hiszen ki tudja olvasztani a falat (nyugi, nem fogyaszt MP-t), és megkaphatjuk a fagyott Ethert. Ilyen rejtett szobák még sűrűn lesznek, figyeljünk oda! A lenti ládában egy Potion van, egy teremmel feljebb egy fagyott Elixirt találhatunk a barlang északi részén, valamint egy cseppkő segítségével szerezhetünk egy Potiont is. Ezután vizsgáljuk meg közelebbről a cseppkövet, mire Vivi (magasról tojva olyan dolgokra, mint környezetvédelem, vagy, hogy a cseppkő évente csak három millimétert nő) azt is szétdurrantja, mehetünk a lenti ládában levő Mage Masher-ért, amit igen sebesen szereljünk fel Zidane-ra, még ha nem is tanultunk meg mindent az előző fegyverből. Ha továbbmegyünk, Vivi egy egész ösvényt talál; ha kell egy Leather Wrist, akkor menjünk le érte. Ezután egy útelágazáshoz érünk, senki nem tudja, hogy merre is kellene menni. Mi azért haladjunk a bal oldalon, ahol sikerül Vivinek megmentenie egy fagyott Mogot, Moist. Kapunk tőle egy levelet, amit Gumonak kell elvinni, kapunk némi eligazítást az elementálokról, a kártyajátékról és a statusváltozásokról. Ha Zidane nem teljesen egészséges, akkor használjunk egy Tentet, majd mentsünk, és irány a jobboldali járat.



Nemsokára kiérünk a balrlangból, ahol iszonyatos hóvihar tombol, nem is kell sokat várni, embereink egyenként esnek össze a hidegben, és csak Zidane kel föl nemsokára. Mikor keltegetési kísérleteink (Garnetnél ez halk szólongatást jelent, míg a jó öreg Rozsdás csak egy rúgást kap a bordái közé) nem járnak eredménnyel, irányuljunk észak felé, ahol egy harang hangját követve el is találunk a vihar forrásához, aki nem más, mint egy Vivihez hasonlító fekete varázsló, Black Waltz (azok közül is az első szériából). Ugyan lehet tőle lopkodni, sőt, egész jó tárgyak vannak nála, nem érdemes, mert rögtön azzal kezd, hogy megidézi kis állatkáját, a Sealiont. Ezután minden körben Blizzardot és néha Fire-t eregetnek, vigyázzunk, hogy a HP-nk 120 fölött legyen. Ha mázlink van, Zidane hamarosan transzba lép, és ha nálunk van a Mage Masher, akkor már nyomhatunk Tidal Flame-



et is, ami 350 felett is sebezhet, ráadásul mindkettőjükön. Amíg el nem érjük a Trance-állapotot, addig viszont ne támadjuk a Sealiont, mert a varázsló azonnal begyógyítja a sebeit. Ha a Black Waltz elhullott, már nincs olyan nehéz dolgunk (csata után közli velünk, hogy összesen hárman vannak, és az a dolguk, hogy visszavigyék a hercegnőt). Amint megvagyunk, menjünk vissza a többiekhez és gyűjtsük be őket. Távozzunk észak felé, és nemsokára a hegytetőn találjuk magunkat.

Nolrich Heights

(szörnyek: Carve Spider, Python)

A kilátás fantasztikus, egyrészt egy kis falu (Dali) látszik, másrészt egy torony. Garnet rájön, hogy nem szabad engednie, hogy felismerjék, ezért Zidane tőréről elnevezi magát Daggernek, és megkéri Zidane-t, hogy tanítsa meg, hogyan kell a közemberekkel beszélni, mert nem akar lebukni a modora miatt sem. Steiner persze idegesen ellenkezik, hogy a hercegnő nem utazhat egy tolvajjal, de Garnet rövid úton helyreteszi.

Először menjünk a South Gate-hez, ahol az őrök 100 Gilért megengedik, hogy pihenjünk, ami igen jól jöhet, legalább nem kell a Tent-et pazarolni. Ezután elbeszélgethetsz az őrrel, aki boldogan kifejti véleményét Alexandriáról és Lindblumról. Nemsokára feltűnk a színen Részmunkaidős Mária (tényleg ez a neve; Part-time Worker Mary), aki gyógyító cuccokat ad el a csapatnak.

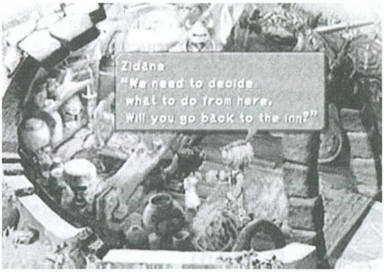


Ezután vegyük az irányt a fentről látott torony felé, ahol egy remetével találkozhatunk, név szerint Morriddal. Egy üzletet ajánl: a trenoi árverésen megszerezte a Mini-Prima Vista nevű tárgyat, és ezt odaadja nekünk cserébe három különleges kávéért (Burman, Kirman, Moccha). Ezt észben tartva távozzunk (előtte kutassuk át a szekeret egy Hipotionért, és a kerítés tövében is körülnézhetünk, hisz ott 135 Gilt találhatunk.

Ha minden megvolt, Dali felé vehetjük az irányt.

Dali

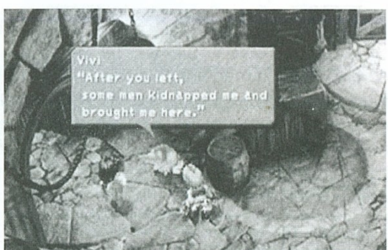
Az első dolga a megfáradt kalandornak mi is lehetne, ha nem az éjszaka eltöltése a helyi fogadóban, úgyhogy a csapat meg is indul alukálni (Vivi inkább a szélmalmot nézné meg, de Zidane megígéri neki, hogy másnap körbenézhet). Másnap reggel Zidane nagy hangon nekiáll keltegetni a többieket, da hamarosan rájön, hogy már egyedül van, mindenki elkóborolt. Kintről Garnet éneke hallatszódik be, menjünk ki, nézzünk körül (egy Potion és egy Antidote van a szobában, valamint egy szerencsemondó gép, ami 10 Gilért megmondja, hogy aznap melyik a szerencseszínünk)! Itt jópár ATE vár ránk (az egyikben Vivivel viselkednek furán a gyerekek, de a legjobb az, amikor Garnet megpróbál úgy viselkedni, mintha ő is a pórok körül származna - megfogja az oglopokat, de amikor az öreg néni kijelenti,

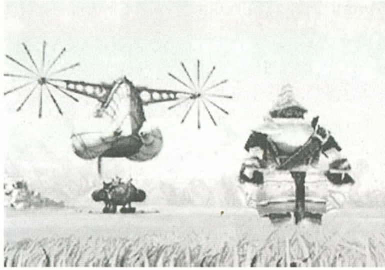


hogy a legtöbb lány utálja őket, elkezd visítani) nézzük meg mindet, aztán adjuk oda a levelet Gumonak a Mognak. A fogadóval szemben levő boltban vehetünk hasznos dolgokat (a listákért lásd az előző számunkat), nem árt, ha minden felszerelésből veszünk egyet-egyet, hogy minden képességet megtanuljunk. Ezután menjünk csacsogjunk Vivivel (-Mit csinálsz? -Semmit, gondolkodom valamin. -Aha, nő van a dologban! -Nem, semmi olyan! -Pedig én mindig lányokra gondolok). Miután otthagyjuk Vivit, hogy töprengjen, mi is az a Chocobo, valaki beletuszkolja egy zsákba, és ezzel megvalósítja a törperablás törvényi tényállását. Sajnos nem vagyunk már ott, hogy rögtönítélő bíróságként eljárjunk, de ami késik, nem múlik. Ha bemegyünk a malomba, találhatunk egy Aries nevű cuccot. A csillagjegyekből össze kell gyűjtenünk mindet, majd egy tizenharmadikat is (titkok között keresd). A fenti ládákat még nem tudjuk megszerezni, viszont vegyünk pár Potiont és Phoenix Down-t. Menjünk be Eve boltjába és dícsérjük meg Daggert, hogy mennyire előrehaladott a "póriasodása". Mielőtt bemennénk utána a fogadóba, lessünk be az ablakon, és meglátjuk, hogy Garnet hogyan tanulja az egyszerű beszédet (Elnézést kérek helyett azt kell mondani, hogy bocs, a hálás vagyok helyett azt, hogy köszi...). Garnet hiányolja Vivit (Steinert senki le se tojja), ezért menjünk, keressük meg; a kutakodást kezdjük a malomnál. Vivi sehol, valami vinnyogás szűrődik fel a föld alól, ahonnan korábban a Chocobo hangját hallottuk. Gyerünk, menjünk kiszabadítani!

A malomban fel tudjuk hajtani a fedelet, és le tudunk mászni a pincébe. Lent a ládában 156 Gil vár minket, kicsit feljebb pedig egy párbeszéd, amiben két ember beszél szegény kis mágusunkról. Miután elhurcolták, felvehetünk egy Potiont és egy Eye Drops-ot. Ha továbbmegyünk, beszéljünk a hordóban rejtező Kumoppal (jó, ha itt mentünk állást), majd rúgjunk bele a mögötte levő kerékbe és kapunk egy Potiont, majd másszuk meg a ládákat; jutalmunk egy Ether lesz. A nagyobb teremben van két cucc (Iron Helm, Leather Wrist), és ha kicsit tovább megyünk, ki tudjuk szbadítani végre Vivit, aki elpanaszolja nekünk, hogy munkások rabolták el, és a "mai szállítmánnyal" akarták továbbküldeni. Fura... mindenesetre rakjuk rá az imént talált Leather Wristet, hogy tudjon Blizzardot használni. Ha kinyitjuk a fenti ajtót, találunk egy furcsa gépet, ami ködöt (Mistet) gyárt. Ezzel a cselekménnyel egyébként magunkra haragítunk néhány szörnyet (ettől kezdve megtámadnak minket a föld alatt Ghostok és Vice-ok), bent pedig 96 Gilt szedhetünk ki egy ládikából (beljebb Potion, Phoenix Down és egy Phoenix Pinion vár ránk). Nemsokára furcsa babákat találunk, amelyek idegesítően hasonlítanak Vivire. Vajon mi lehet emögött? Ráadásul el is kell bújnunk egy tárolóban, hogy ne lássanak meg minket.

Egy rövid jelenet után a méltatlanul elfeledett vitézt, Steinert irányítjuk, aki betért egy kávéra Morridhoz. Illetve hamarosan észbekap, hiszen ő szolgálatban van, és





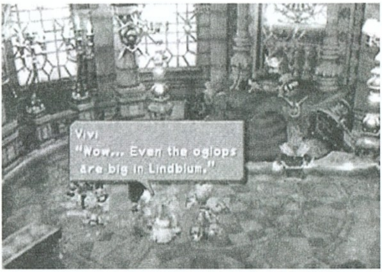
szolgálatban az igazi katona nem iszik. Még kávét sem. Nagyeszű barátunk kitalálja, hogy a teherhajó eltérítésével vissza tudja vinni Daggert Alexandriába - még mindig nem sikerült megértenie szegénynek, hogy direkt szökött el onnan a leányzó. Menjünk ki a teherhajóhoz, és nézzük meg a hordót. Meglepődve vehetjük észre, hogy az egész rázkódik, nosza, bökjük bele a kardunkat. A következő pillanatban Zidane üvöltve ugrik ki a hordóból, sikerült fenékbeszúrni. Nemsokára előbukkan mindenki a hordóból, sőt, a Black Waltz második kiadása is megérkezik, és el akarja vinni a hercegnőt. A csata nem túl nehéz, csak minél hamarabb védjük be a csapatot Garnettel, és gyógyítsunk ha kell. A banda hamar kisüti, hogy a hajóval könnyedén Lindblumba lehetne szökni, csak Steiner gondol mást. Fogadjuk meg Dagger tanácsát, és menjünk vissza pihenni a fogadóba. Másnap mentsünk, és irányuljunk a hajó felé, és nem törődve Garnet tiltakozásával, szálljunk fel a hajóra.

Cargo Ship

Némi botladozás után végülis sikerül a mutatvány, mindenki a hajón van. Szegény Vivi egyre rosszabbul érzi magát, mert sok rá hasonlító lényt lát (Zidane-ék diplomatikusan babáknak hívják őket), de mi nem törődve ezzel menjünk fel a fedélzetre, ahol nagy meglepetésére ott találjuk Steinert - szegény Rozsdás teljesen össze van törve, mert azt hiszi, hogy a hercegnő lemaradt a hajóról. Mikor megtudja, hogy mégis fent van a hajón, nagyon megörül (annyira, hogy el is kezdi tervezgetni, hogy azért ő majd felemeli szavát a halálbüntetésünk ellen Alexandriában, mert az tiszteletreméltó dolog lenne). Ezután több fantasztikus videó következik, majd egy csata, a feltűnő, hármas számú Black Waltz ellen. A szörny le akar számolni Vivivel, de végül minden férfi szembeszáll vele. A csata során arra ügyeljünk, hogy amikor felemelkedik a levegőbe, nem lehet megütni fizikai támadással, ezért Zidane-t használjuk gyógyítónak. Mivel Vivi a nagy érzelmi káosz miatt ideges, transzba esve kezdi a harcot, ezt kihasználva nem lehet hosszú a harc. Ezután következik egy újabb fantasztikus videó, amiben Vivi egy varázslattal súlyosan megsebesíti a Black Waltzot, és egy repülős üldözésben (jobb, mint egy Bond-film) végül megérkezünk Lindblumba. A South Gate ugyan kicsit megsérül, de sebaj, itt vagyunk!

Lindblum Grandcastle

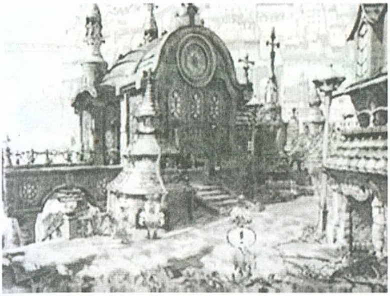
Miután megérkezünk, az őr némi gyanakvás után (Steiner majdnem felrobban, hogy nem hisznek első szóra az ő imádott hercegnőjének) hívja Artania miniszter urat, aki felismerve Garnetet, a király elé kísér minket, közben pedig a városbeli közlekedésről szolgáltat információkat. Négy negyed van a városban, az üzleti negyed (Buisness District), a színházi negyed (Theather District), a gyárnegyed (Industrial District) és végül a palota (Lindblum castle), ezek között egy fura vasúthálózat segítségével lehet utazgatni. Nemsokára be-



érünk a trónterembe, de fura módon egy oglop üldögél a trónon. A miniszter hamarosan közli a rohamot kapó Steinerrel, hogy az oglop a király, csak egy mágikus küzdelemben az ellenfél átváltoztatta (nemsokára kiderül, hogy igazából a felesége változtatta át, amikor rájött, hogy a király megcsalta). Zidane úgy érzi, hogy itt már nincs rá szükség, és bánatosan eloldalog egy kocsmába, piába fojtani a bánatát. Szerencsére nem részegedik le (nem mutatunk rossz példát az ifjúságnak!), mert találkozik egy régi barát(nő)jével, Freyával. Róla még nem sok minden derül ki, csak az, hogy már időtlen idők óta nem járt otthonában, Burmeciában. Másnap reggel Zidane a fogadóban ébred (az üzleti negyedben), és egyből meg is hallgathatunk egy előadást a Synth Shopokról (itt két tárgyból némi perkálás után egy harmadikat készítenek), és kapunk is egy levelet Rubytól, aki Alexandriában készül színházat csinálni. Nosza, menjünk ki, vegyük fel a 163 Gilt a fogadó alsó szintjéről, és menjünk ki a városba. Nemsokára megnézhetünk pár ATE-t, a legjelentősebb az, amikor Vivi kap egy Kupo Nutot egy árustól, ez még jól fog jönni. Ha körülnézünk, megtalálhatjuk az air cab állomást (így hívják a vasúthálót), de még ne szálljunk fel rá, derítsük fel, hogy mit találunk az üzleti negyedben. Dél felé van a Hunter's Gate, ahol kimehetünk a világtérképre, de ez egyedül rizikós lenne, nem kell elkószálni nagyon messzire. A másik irányban haladva megérkezhetünk a piactérre, ami elég kihalt. A szemben lévő ajtó egy kártyamániás (Card Freak Gon) házába vezet, őt még ne nagyon hívjuk ki párviadalra, mert elég jó lapjai vannak, és jól is nyomja. Ehelyett inkább vegyük fel a ládából a Hi-Potiont és az Echo Screent, és elolvasgathatjuk a Kártyagyűjtő (Card Collector) című újságot is. Ha később jövünk vissza, akkor más számokat is találhatunk, mindegyikben olvashatunk érdekes dolgokat, trükköket. Menjünk el a templomhoz, és vegyük fel a fa mellől a Tentet, majd a templomból a Leather Plate-et. Ha elmegyünk arra a térre, ahol a szökőkút van, akkor már közel vagyunk a boltokhoz, balra ugyanis a Synth Shop terül el, jobbra meg Alice és Dragoos boltjai (amikor Zidane megnézi a hatalmas páncélt, a következő megjegyzést teszi: ki az az ökör, aki megvenne egy ilyen páncélt?! Amikor Steiner bemegy az üzletbe, mit gondoltok, mi tetszik meg neki először? Talált, süllyedt!), ahol bevásárolhatunk. Menjünk be a Synth Shopba, és nézzük meg, hogy mi van a pult másik oldalán (nini, egy Silver Gloves), majd kovácsoltassuk ki a The Ogre nevű fegyvert (ha nincs meg az egyik hozzávaló, vegyük meg Dragoosnál), fontos lesz.

Menjünk vissza az állomásra, és menjünk el a gyárnegyedbe. Itt egy feltűnő ládában egy Leather Wrist található, és egy fickó megkérdez minket kicsit arrébb, hogy szerintünk is az-e a jó, ha a repülő hátuljában van a motor. Az itteni kocsma mellett vegyük fel a Bronze Vestet, majd menjünk be az elborult mérnök, Ludruff szobájába, és tulajdonítsuk el a Mimic kártyát, és a Steepled Hat nevű fejfedőt.

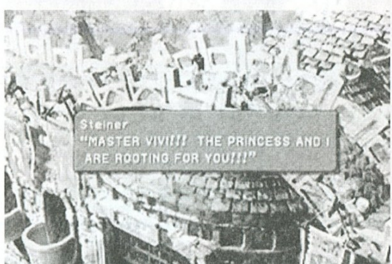




Itt már semmi mást nem tudunk tenni, irány a színházi negyed. Az első helyszínen, a bokrok között lapul 127 Gil, ennek felvétele után menjünk az uton tovább, és megtaláljuk a Tantalus búvóhelyét, a tornyot. Sajnos senki sincs itthon. Némi ATE és beszélgetés után markoljuk fel a kincset (egy Mini Burmecia, és 447 Gil, három dózisban szétosztva), és haladjunk tovább lefelé. Itt egy fura jelenetet láthatunk: rengeteg ember tömörül egy ajtónál. Ha érdeklődünk, kiderül, hogy az "oooolyan cukiiii" színészt, Lowellt várják ilyen nagy garral. A színész rövid időre megjelenik, de aztán visszavonul. Nemsokára megjelenik egy hatalmas mogjelmezes ember, kövessük őt, egészen a festő lakásáig (az itteni állomással szemben, egy pincében lakik a festőgyerek), cserébe kapunk tőle egy Autogramot, és felvehetünk innen egy Ore-t, és egy Mog Suitot.

Vegyük az irányt a kastélyba, és kövessük a vörös szőnyeget, egészen odáig, ahol az előző ATE-ban Garnetet láttuk. Itt találkozunk Steinerrel, miután lelépett, vegyük fel a Glass Armletet és az Ethert. A fenti Mognál (Mogki) mentsünk, és adjunk neki levelet. Menjünk vissza a szökőkúthoz, ahol a hercegnő gyönyörű hangját halljuk, amint énekel. Sajnos a vaskalapos őr nem enged minket tovább, valahogyan pedig be kellene surrani. Nosza, menjünk vissza a vörös szőnyegen, de ne a vendégszobába, hanem az alsó szint felé vegyük utunkat, ahol egy őr szuszog békés álomba merülve. Zidane rendes gyerek, nem üt le alvó katonákat, az ellen már nincs morális kifogása, hogy egy ébren levő katonával művelje ugyanezt. Most már nem lehet gond elmenni az őr előtt, és liftezzünk a felső szintre. Fent Zidane egyből visszavedlik bőrszerkójába, úgyhogy vigyázzunk, ne kerüljünk túl közel az itt levő őrökhöz. Mindig felfelé menjünk, és kiérünk egy kilátóba, ahol a kissé bánatos Garnet is idejét tölti. Beszélgessünk vele, majd próbálgassuk ki a messzilátót, keressük meg vele a Chocobo Forestet és a Marshlandet.

Nemsokára mindenki megjelenik a vendégszobában, és kiderült, hogy egy kis baj történt a megrendezendő ünnepséggel kapcsolatban. Lindblumban minden évben megrendezésre kerül a Festival of the Hunt elnevezésű verseny. Ez abból áll, hogy eleresztenek szörnyeket a városban, és a vállakozók kiirtják őket - most a kelleténél hamarább engedték el a prédákat. Minél veszélyesebb egy szörny, annál több pontot ér, és aki a legtöbb pontot gyűjti be, az nyer. Zidane persze már fent a kilátóknál rábeszélte, hogy amennyiben ő nyeri meg a versenyt, elviheti Daggert egy randira. Végül Freya és Vivi is beszáll. Az aktuális rekord a kép felső részén tekinthető meg, a mi pontunk pedig a képernyő alján van bemutatva. Lássuk a részleteket: legyen felszerelve Zidane-ra a Beast Killer képességet, és adjuk a kezébe a The Ogre nevű fegyvert (a Bird Killer képesség is jól jöhet, ezt a Yellow Scarf nevű cucc adja - a Synth Shopban lehet elkészíteni.)





A pontok a különféle szörnyekért:

Mu	12 pont
Trick Sparrow	13 pont
Fang	19 pont
Zaghnol	80 pont

Először is siessünk gyorsan a gyárnegyedbe és végezzük ki a Fangot, ami a macskát kergeti, aztán a Mu-t, ami a lépcsőknél áll. A kocsmánál van még egy Mu, és a képernyő tetején is van egy példány. Ezután rohanjunk az üzleti negyedbe, és gyorsan tegyük el szárny alól a Trick Sparrow-t, majd a ránk ugró Mu-t is. Errefelé van egy Fang is (a gyümölcsös-stand túloldalán), azután el kell dönteni egy fontos dolgot: azt, hogy meg akarjuk-e ölni a Zaghnolt, avagy nem kockáztatunk. Ha nem akarunk próbálkozni vele, akkor menjünk a kártyamániás házához, ahol egy újabb Fang vár ránk. Menjünk a templomhoz, ahol egy Trick Sparrow vár ránk, majd térjünk vissza a térre, ahol szegény Vivit kergeti egy Fang, őt mentsük meg, és nemsokára az idő is letelik. Ha mégis inkább legyőznénk a hatalmas szörnyet, akkor a kártyás fickó házához már ne menjünk, hanem a Synth Shop felé (ahol a szökőkút van), ahol megtalálod a hatalmas szörnyet. Szerencsére vele nem egyedül kell megküzdeni, Freya is csatlakozik hozzánk, de ha győzünk, akkor is mi kapjuk a pontokat. A Zaghnol ellen Freya mindig használja a Jump parancsot, ha szerencsénk van, akkor Zidane hamarosan transzba esik, és így még könnyebb lesz a dolgunk.

Díjak:

Zidane	5000 Gil
Freya	Coral Ring
Vivi	Theather Ship kártya

Ha nem a pénzre van szükségünk, hanem a gyűrűre, akkor csak keveset küzdjünk, ekkor valószínűleg Freya fog nyerni. Ha a kártya kell, akkor minél hamarabb mentsük meg Vivit a Fangtól, és utána ne harcoljunk.

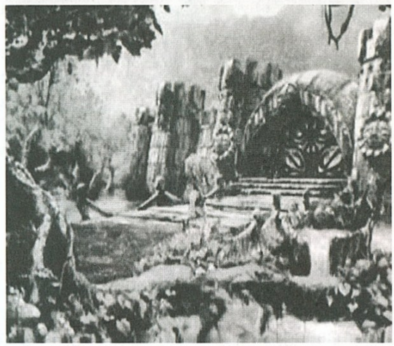


Az ünneplés után megkapjuk a kiérdemelt díjat, de nem lehet felhőtlen az örömünk, megérkezik egy futár Burmeciából, és szörnyű híreket hoz: a királyságot megtámadta egy ismeretlen hadsereg, és már alig bírják tartani magukat. Természetesen mindenki egyből indulna segíteni, de abban is egyetértenek (már az érintett kivételével persze), hogy Garnet nem jöhet, mert túl veszélyes. A leányzót persze nem kell nagyon sajnálni, szépen kifekteti az egész társaságot: altatót csempész az ünnepi lakomába. Csak Steiner nem kapott az áldásból, ők ketten el

is indulnak, vissza Alexandriába, mert Daggernek az a szörnyű gyanúja támadt, hogy az anyjának valami köze lehet a támadáshoz. Amikor a többiek magukhoz térnek, elhatározzák, hogy hárman - Zidane, Vivi és Freya - is nekivágnak az útnak, és megnézik, hogy mi történt Burmeciában. Menjünk le az alsó szintre, és menjünk el a Dragon's Gate irányába (a Serpent's Gate felé eltávozva egy Wyerd kártyát lelhetünk), ahol menthetünk Moontenél, és vehetünk némi felszerelést is (a városban jobb árak vannak, szerelkezzünk fel maximális mennyiségű Potionnal, és 20-30 Phoenix Downnal - ha nincs elég Gilünk, akkor rohangáljunk a város körüli mezőkön, és vadásszunk).

Eunorus Plains

(szörnyek: Serpion, Ladybug, Ironite, Vice, Hedgehog Pie)



Ha kiléptünk a szabadba, felfedezhetjük, hogy minden ködös, nagyon kevés az a távolság, amit be lehet látni. A célunk, mint azt Cid királytól megtudhattuk, a Gizamaluke's Grotto nevű barlang, de előtte is csinálhatunk jópár dolgot. Keletre (ha a kilátónál megtaláltad, akkor a térképen is jelezve van - a térképet a Select gombbal hívhatod elő) található a Chocobo Forsest, ahol el is kezdheted a Chocobo Hot & Cold játékot. A legkeletibb részén a síkságnak találhatunk egy jó helyet, ugyanis a South Gate-nek eme oldalán van egy olyan kút, amit az Evil Forestben is találhattunk: bármikor használjuk, visszaállítja mindenkinak a HP/MP-jét a maximumra (itt találhatjuk meg a Moccha Coffee-t, és egy Ether is van a kapu jobb oldalán); ezt kihasználva bátran álljunk neki tápolni, fejlesszünk ki minden tulajdonságot, amit csak tudunk, és lépjünk jópár szintet. Amikor úgy döntöttünk, hogy elég erősek vagyunk, menjünk a mocsárhoz, ami Lindblum és a Grotto között van

Qu's Marsh

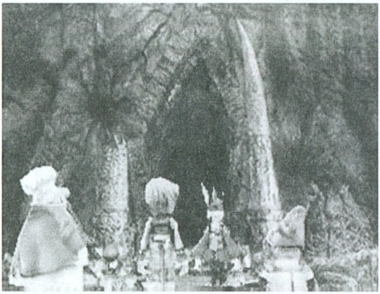
(szörnyek: Axolotl, Gigan Toad, Clipper)

Menjünk északra, és nemsokára megpillanthatjuk azt a két Mogot, akik az eddigi magyarázatokat adták, és minden eddigi eligazítást újra megnézhetünk. Ezután menjünk északra a susnyáson át (mindegy, hogy melyik járaton), és egy tóhoz érkezünk, ahol egy idomtalan teremtmény próbálkozik azzal, hogy békákat fogjon el. Könyörüljünk meg rajta, és fogjunk meg egyet, majd adjuk neki oda. Kiderül, hogy a neve Quina, nemsokára megjelenik pártfogója, Quale is, és mindenkit beterel egy kunyhóba, ahol kérjük meg, hogy csatlakozzon. Vegyük az irányt a kijárat felé, és még mielőtt belépnénk a Grottoba, mentsünk.

Gizamaluke's Grotto

(szörnyek: Black Mage A, Hornet, Skeleton, Lamia)

Miután bementünk a barlangba, menjünk el a jobboldali járaton. Ez egy szobába vezet, ahol egy burmeciai katona haldoklik. Mielőtt még meghal, átad nekünk egy Gizamaluke Bell nevű harangocskát. A grottoban ugyanis nem fotocellás, hanem a harang frekvenciájára nyíló ajtókat találunk. Sajnos használat után a harang porrá omlik kezeinkben, ezért minden harangot meg kell találni, ha minden ajtót ki akarunk nyitni. Miután kiszállt a lélek a harcosból, lelketlenül kutassuk át testét, és így egy újabb haranggal gazdagodhatunk.



Menjünk vissza, majd a bal oldali járaton nyissuk ki az ajtót a csengettyűvel. A nagy teremben megjelenik Thorn és Zorn, valamint egy agyatlan Black Mage (a "robotok" , akik Vivire hasonlítanak), akit ránk is uszítanak. A csata nem túl nehéz, arra azonban ügyeljünk, hogy általában Vivit támadja, mindig gyógyítsuk föl. Menjünk át a híd alatt, és győzzük le a másik Black Mage-et, akitől elvehetünk egy újabb Gizamaluke Bellt. Nyissuk ki a baloldali ajtót, és az út végén egy újabb sebesült harcost találunk, akitől szintén elcsaklizhatunk egy harangot, és útközben egy Bronze Vest is a mienk lesz. Ezután nyissuk ki a jobboldali ajtót, és menjünk körbe a folyosón (egy Mythril Gloves van a legfelsőbb részen), végül a központi részre érkezünk. Itt egy igazi családi tragédiát láthatunk: Mogmi férje, Moguta beszorult egy hatalmas harang alá. Mivel felemelni nem lehet, máshogy kell kiszabadítani, mégpedig azt kihasználva, hogy Moguta jobban szereti a Kupo Nutot, mint Gombóc Artúr a csokit - amint megtudja, hogy a csemege kint vár rá, hirtelen erőre kap, és kijut a harang alól. Ezután se szó, se beszéd, berohannak az egyik szobába. Vegyük fel a harangot a ládából, és menjünk utánuk. Mogminál menthetünk állást (nem árt ha elhasználunk egy Tentet is, mert ha sok lamiával találkoztunk, akkor nem lehetünk teljesen egészségesek), és kapunk egy levelet is, amit Modoon küldött. Hallgassunk a Mogokra, és ne másszunk fel az indán, fent ugyanis Grand Dragonok várnak, amik 60. szintű szörnyek, kicsit még izmosodnunk kell hozzájuk... Beszéljünk Mogutával, és mondjuk neki, hogy mi is szeretjük a Kupo Nutot, ezért cserébe megkapjuk tőle a nagy harangnál a Holy Bell nevű tárgyat. Ezzel tudjuk kinyitni a másik, díszesebb ajtót a teremben, és így tudunk bejutni egy hatalmas terembe. Itt egy újabb burmeciai harcos vár ránk, aki figyelmeztet minket, hogy Gizamaluke Mesterrel valami gond van, mintha bohócok irányítanák. Csak nem a Feketemágusokra gondolt? A csata elég nehéz, ha nem használjuk Zidane egyik képes-



ségét (Soul Blade - az Ogre nevű kard kell hozzá), amivel megvakítjuk, akkor elég sanszos, hogy meghalunk, mert a Crash nevű támadása elég durva. Vivi valószínűleg a csata legelején kap egy Silence-t, úgyhogy készüljünk egy Echo Screennel, és támadjuk Blizzarddal. Ha Quina tudja a Mighty Guard nevű Blue Magicet, akkor azt használjuk (a Serpiontól lehet megtanulni), különben csak gyógyítsunk vele, mert nem sebez valami jól.

Grand Citadel South Gate

Miután legyőztük Gizamaluke-t, Steinert irányíthatjuk. Furcsa módon egyedül van, és a hátán egy hatalmas zsákot hurcol. Mivel a zsák nagyon bűzlik a sok gysahl pickles-től, az őrök nemhogy nem kutatják át Steinert, de még gyorsan le is rázzák, hogy ne szennyezze a levegőt. Bent persze kiderül, hogy a hercegnő a zsákban van, csak nem szabad, hogy felismerjék. Mivel már nem bírja sokáig a szagot, ki kellene szállnia, erre a kis utca még alkalmas is lenne, de túl sokan vannak a téren, valahogy el kellene őket küldeni. Egy ládából mindenek előtt vegyük fel a Multina Racketet, ez majd hasznos lesz Garnet számára. Lássunk neki az emberek elküldésének: Maryt egyszerűen győzzük meg, hogy máshol van dolga. A fiatalemberrel már nehezebb lesz, először mondjuk neki, hogy dolgozni akarunk, majd beszéljünk a bal oldalon vakarászó munkással, és újra a fiatal fickóval. Szerencsére ekkor lelép, és mehetünk átöltözni. Illetve mehetnénk, egy őr ugyanis megállít minket, hogy hol van az engedélyünk! Mivel mázlink van, nem kasztliznak be minket, hanem az őr ad egy Gate Passt, amivel minden kapunál bebocsátást nyerhetünk. A kis utcában Dagger átöltözik (Steinerrel meg is leshetjük...). Az állomás mellett találunk egy Potiont, egy Mogot (Grimo) és egy boltot, ahol gyógyító felszereléseket vehetünk. Mindenképpen szereljük fel két hősünket a legjobb cuccokkal, majd mentés után szálljunk be a Treno felé tartó kocsiba (Garnet még leszidja Steinert, hogy már ne szólítsa Felségnek).



Burmecia Plains

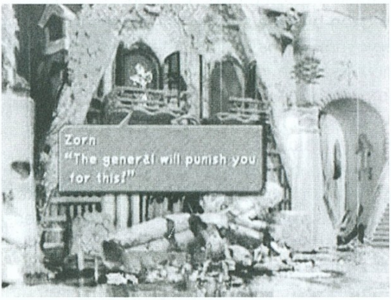
(szörnyek: Lizard Man, Yeti, Skeleton, Nymph)

Amint a vonat elmegy, a kép visszavált Zidane-ékre. A célunk a burmeciai főváros (mely a Burmecia névre hallgat), de előtte még játszadozhatunk kicsit (játszadozás alatt definíció szerint szegény, szerencsétlen szörnyek kíméletlen és véres leszámolását értjük), megtanulhatunk pár képességet Quinával, és elnézhetünk a North Gate-hez, ahol egy Tent és egy Potion, na meg némi lelki válság - Freya részéről - vár ránk. Ha nyugatabbra megyünk, némi hurrikánt is találhatunk, azonban még nem tudjuk megnézni, hogy mi van belül. Ha kész vagyunk a mészárlással, akkor irány az esős Burmecia.

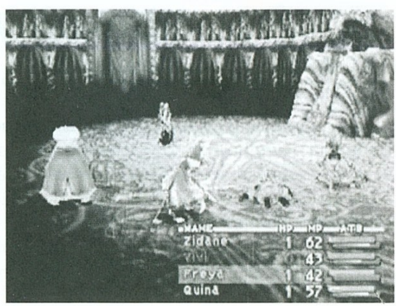
Burmecia Kingdom

(szörnyek: Magic Vice, Black Mage A, Ironite, Mimic, Basilisk)

A város elég lehangoló látványt nyújt, mindenhol nedves romok, és bizony elég sűrűn esnek nekünk mindenféle szörnyek, érthető, hogy miért menekültek el a lakók. Menjünk a "belváros" felé, és nemsokára meglátjuk a két jómadarat: Zorn és Thorn tűnik fel a színen. Megint ránkküldenek pár Black Mage-et, és megint eltűnnek, mint szürke bohócok a Mistben. Menjünk fel a lépcsőn, és nyissunk be a baloldali ajtón. A szökőkút mögött egy Soft vár ránk, valamint egy láda. Persze nem eszik olyan forrón a kását, az nem láda, hanem egy álcázott Mimic. Persze verjük le, kell az XP (csak arra vigyázzunk, hogy a Magic Vice-t verjük le előbb, mert ha lopás után eltűnik, akkor keresztet vethetünk a lenyúlt cuccra). Menjünk ki a nyugati oldalra (itt van egy ajtó, amit egy harang jelöl), és menjünk a láda felé. Sajnos pont az orrunk előtt omlik le a padló, de egy Germina's Bootsot azért felvehetünk. Menjünk ki a ház elé, és menjünk be a jobboldali ajtón és vegyük fel a Potiont. Menjünk fel a lépcsőn, és a másodikon ügessünk be a szobába (a láda egy Mimic). Az erkélyről ugorjunk be a hálószobába, és ahogy a haldokló katona is tanácsolta, nézzünk be az ágy alá. Jutalmunk egy Protection Bell lesz. Nézzük meg a könyvespolcot is, egy Ether lapul ott. Ha megvan a harang, akkor menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, amit a harang jelölt, és menjünk be. Fent burmeciai katonák támadják meg a csapatot, mert azt hiszik, hogy Vivi is a támadók közé tartozik, de Freya elrendezi a dolgot, mehetünk tovább, felfelé. Ha megérkeztünk, megmenthetünk egy burmeciai családot, akik Lindblumba indulnak menedéket keresni.



Menjünk a jobboldali lépcsőn, amíg nem találunk három ládát. Az, amelyik a jobboldalon van, egy Mimic, a másik kettőből Phoenix Downt és Tentet emelhetünk ki. Menjünk tovább, amíg meg nem érkezünk a kastély alatti térhez. Először balra menjünk, ahol megszerezhetjük Freyának a Mythril Speart (a szobor tartja). Menjünk ki, majd be a jobboldali ajtón, ahol végre találunk egy Mogot (meg egy Lightning Rodot), és menthetünk. Szerencsére Atlánál egy új lehetőséget találunk: a Mogshopot, aminek segítségével tárgyakat vehetünk - ebből lehet sejteni, hogy komolyabb csaták jönnek. Amikor felvesszük a Lighning Rodot, megérkezik Stiltzkin, aki felkínál pár tárgyat elég magas áron megvételre. Vegyük meg, segítsük az utazásában - minél többször vásárolunk nála, annál jobb cuccokat fog eladni, ráadásul egyre jobb áron. Miután mindenkit felszereltünk (Freyának az új lándzsa, Vivinek a Lighning



Rod és az Atlától vásárolt Magus Hat), és mentettünk, menjünk fel a kastélyhoz. Itt hagyjuk egyedül Freyát, majd induljunk felfelé. Bent Zidane és Freya kihallgatnak egy párbeszédet Brahne királynő és egy rejtélyes alak között. Amikor egy ostoba burmeciai rájukront, Zidane-ék is megmutatják magukat. A királynő elmenekül, hű szolgálója Beatrix pedig nekünk esik. A csatát ugyan nem lehet megnyerni, de ha azelőtt hal meg mindenki, mielőtt a Squarenél tervezték, akkor bizony game over. Kezdésként Vivivel nyomjunk Slow-t, Freyável pedig Rei's Windet, Zidane lopjon, Quina pedig a Mighty Guard után lépjen elő nővérkévé, és gyógyítson. Mikor már eleget sebeztünk belé, egy Stock Break nevű képességet használ, amitől mindenki 1 HP-ra kerül, a csata végetér...
Már csak egy fantasztkus videó van hátra, és cserélhetünk CD-t.

Summit Station

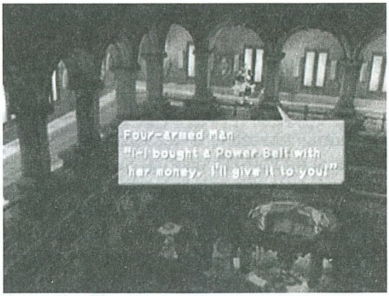
Újra Garnetéket irányítjuk (elnézést, Daggerékat), akik éppen az Alexandriába tartó járatra várnak. Az állomáson rengetegen vannak, mindenkivel beszéljünk, bár a legtöbben csak sztoriznak. Van itt egy Mog is, Naznának tudunk adni egy levelet, amit még Grimotól kaptunk. Van itt egy árus is, töltsük fel készleteinket, majd vegyük föl a Phoenix Downt a földről. Beszéljünk az Attendant beosztású fickóval, mire ismerős hangokat hallhatunk kintről: Cinna és Marcus érkezett meg. Természetesen Steiner kiáll elvei mellett, és magas lóról elkezd nekik magyarázni, amíg le nem állítjuk. Kozmikus véletlenek folytán Marcus is a mi járatunkon utazik, szálljunk be utána a kocsiba (megbeszélik Daggerral, hogy megpróbálnak gyógyírt találni Blanknek, hogy visszaváltozhasson). Unalmas utazásnak nézünk elébe, de bármilyen hihetetlen, valami meglepő történik: Black Waltz 3 ismét támad. Szegény jószág (robot?) már alig él (működik?), de azért megpróbál minket eltenni láb alól. Igaz, hogy Marcus velünk van, de Vivi nélkül Steiner félkarú rabló...izé kapitány. Marcus sem túl erős, még Garnet is többet sebez, mint ő. Mindenesetre nem lesz nehéz küzdelem...

North Station

Az út során eljutunk a kis állomásra, ahol egy bolt is van, feltölthetjük árukészletünket. Továbbmenve egy elágazáshoz érünk, ahol választhatunk: balra megyünk tovább, Dali felé (a kukoricamezőn van egy Ether, de semmi új), vagy jobbra, Treno irányába. Az út egy elég ramaty állapotban levő hídon vezet keresztül, miután átjutottunk, találhatunk egy ládát, benne 1610 Gillel. Az őröknek mutassuk meg a Gate Passt, majd lépjünk be Trenoba, az örök éj városába.

Dark City Treno

Miután beértünk a városba, mindenki elkezd bámulni, aztán Garnet és Marcus elrohannak, szegény böhöm Rozsdást meg otthagyják egyedül. Néhány ATE következik (az egyikben 1000 Gilt csórnak el a hercegnőtől - ha jókor nyomjuk meg az X-et, akkor csak 500-at), amiben megnézhetjük, hogy hová is mentek a többiek. Menjünk arra, amerre Dagger távozott, és találhatunk egy ládát, benne egy Mythril Daggerrel. Menjünk oda, ahol meglopták szívünk csücskét, és a rámpán keresztül a kávézó fölött menjünk a szőnyeges szobába,



ahol a tolvaj leledzik. Szerencsére megijed Steiner brutális külsejétől, és odaadja a Power Beltet, amit a lopott pézen vett. A folyosó végén van egy Synth Shop, megéri benézni... (itt a folyosó végén van Treno Királynője, akinek leadhatjuk a horoszkópokat)
Steinerrel fedezzük fel a várost, a Café Carta alatt van a Kártya Stadium, ahol most ugyan nincs bajnokság, de előtte egyrészt vehetünk pár (Fang, Skeleton, Goblin, Flan) kártyát, másrészt kihívhatunk pár embert. Ez utóbbival csak óvatosan, mert kicsinyég erősen játszanak. Ha a kártyabarlangtól jobbra távozunk, megtalálhatjuk a fegyver- és páncélboltot, valamint Mogrich-et, akit éppen egy kutya kerget. Ha bemegyünk a Mog mögötti (Mög mogotti) ajtón, akkor kezdeményezhetünk egy csatát. Most, a második CD-n egy Griffinnel küzdhetünk meg. A harc nem lesz könnyű, de segíthet, ha Steinerre felsegítjük a Bronze Armort, hogy a Wind sebzéseket mérsékeljük. Ha lenyomjuk, egy Tonberry kártyát kapunk. Menjünk észak felé, és megtaláljuk a trenoi aukciós házat, ahol éppen Dagger is lézeng, aki egyből átveszi a vezetést. Itt felbukkan egy gyanús alak, aki igencsak gondolkodóba ejti a kisasszonyt. Távozzunk a fegyverbolt felé, ahol találhatunk egy Yeti kártyát, és egy egész Gilt. Hát igen, nyomornegyed - nyomorkincsek. Menjük be a fogadóba, és szenderedjünk el. Marcus már vár ránk, hiszen a tantalus tagjai készenállnak a Supersoft elrablására - a Supersoft az a szer, amivel Blanket vissza lehet változtatni. Természetesen Steiner kicsi berzenkedik, amikor megtudja, hogy lopni kell, de Garnet benne van a dologban...meddig züllik még ez a nemes leány? Baku kormányozza azt a hajót, amivel el tudunk jutni a lelőhelyhez. Végül Steiner lelke is megnyugodhat, nem kell tolvajkodnunk, hiszen Garnet találkozik néhai nevelőjével, Dr Tottal, aki ingyen és bérmentve felkínál egy adag gyógyírt, és meghív minket tornyába. Miután visszatértünk a fogadóba, hagyjuk ott a bandát, és iramodjunk Dr Tot tornyába (a város bejáratától balra). Dr Tot azt tanácsolja, hogy ne az országúton menjünk Blankhez, hanem egy rejtett járaton, Gargan Roo-n keresztül. Engedelmeskedjünk egykori mentorunknak, nyissuk ki a rejtett járat fedelét, és merüljünk alá a létra segítségével. Ha egy rejtett ATE-re vagyunk kiváncsiak, akkor még lemászás előtt menjünk ki az épületből, és nézzük meg Bakut meg Cinnát.

Gargan Roo

(szörnyek: Crawler, Dragon Fly)

Az első feladatunk egy aktiváló kapcsoló megnyomickolása lesz. A kör alakú teremből balra menjünk (előtte menthetünk Mochosnál), és felvehetünk egy szép Chain Plates-t, és az aktivátornál egy Phoenix Down is van. Piszkáljuk meg a kapcsolót, és menjünk vissza a kör alakú terembe, és a másik irányba (gyk: jobbra) távozzunk. Itt Dr tot elmagyarázza, hogy hogyan kell hívnunk chartert, ami elvisz minket az uticélunkhoz. Nyomjuk meg a jó kapcsolót, rakjuk fel mindenkire az Antibody képességet és szálljunk be a riksába. Természetesen most sem juthatunk el az út végéig támadás nélkül, ezúttal egy hatalmas kígyó-

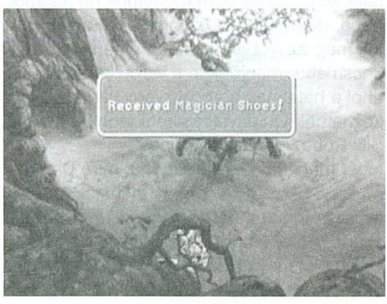
szerű lény attakol (Ralvurahva - a bestiáriumunkban egy furfangos Word-akciónak hála Raszinturahva néven szerepel) meg minket. Nem lesz nehéz a küzdelem, Marcussal lopjunk, Daggerral gyógyítsunk vagy támadjunk, és Steinerrel vessük be a híres addigütömamígél taktikát. Ha eleget sebeztünk beléje, gyáván elperisztaltikázik. Miután megérkeztünk Alexandriába, feltűnik Zorn és Thorn, és csapdába ejtik kicsiny truppunkat.

Cleyra's Trunk

(szörnyek: Dragonfly, Sand Golem, Carrion Worm, Zuu)

No de vissza Zidane csapatához! Miután mindenki magához tért, menjünk az elmenekült burmeciaiak után, a nemrég látott hurrikánhoz, most már be tudunk menni. Cleyra tulajdonképpen nem más, mint egy hatalmas fa. Sajnos nincsem sem felvonó, sem más szerkezet, hosszú út vár ránk... A bejáratnál meg kell húznunk a kapcsolót, és akkor tárul ki a kapu. Bent jobbra egy Phoenix Down lapul, meg néhány elrejtett láda, amiket mindenféleképpen szerezzünk meg, mert a Magician's Shoes és az Ice Staff (különösen az utóbbi) nagyon hasznos felszerelési tárgyak. ha nem találjuk meg őket, akkor később már nem lehet őket felvenni, úgyhogy igyekezzünk kutatni. Itt egy Sand Golem nevű szörny keseríti meg az életünket, amíg rá nem jövünk, hogy csak a vörös követ támadjuk rajta, azt is valamelyik jégvarázslattal, azt nagyon nem bírja a szentem. Menjünk fel az emelkedőn, ahol egy Ether és egy kis lyuk várnak minket. Az egyiket pakoljuk el, a másikba nyúljunk bele, és tekerjük meg a bent tartózkodó kapcsolót. Ezzel az alsóbb termet megtöltöttük homokkal, és egy új járat is nyílik: indákon kapaszkodhatunk tovább. A felsőbb szinten egy Needle Fork, egy Tent és egy Monev nevű Mog vár ránk (kaphatunk tőle egy Kupo Nutot, ha nincs nálunk másik - a Kupo Nutoktól a Gizamaluke's Grottoban tudunk megszabadulni, ha az éhes Mognak adjuk). Menjünk felfelé, ahol egy Flame Staff vár ránk, és egy nagy barlangcsarnokba érkezünk. Itt a középső oszlop mögött egy Desert Bootot találhatunk. Jobb oldalon hátul egy láda (Remedy), baloldalon egy Mythril Vest várja, hogy felvegyük. Ha elmegyünk a barlang legtávolabbi csücskébe, akkor egy Mythril Gloves és egy kapcsoló az, amit lelhetünk. Természetesen cselekedjünk velük úgy, ahogy kalandor-lelkünk kívánja. Amint megnyomtuk a gombot, a nagy teremben baloldalon nyílik egy új járat, amit vegyünk is rögtön használatba. Az út unalmasságát két láda (Potion, Elixir) szakít-





ja meg, nem sokkal később örvénylő futóhomok. Ha véletlenül belelépnénk, csapkodjuk az X-et, amíg ki nem kecmergünk belőle, az irány ellentétes lesz azzal, amit nyomunk. Persze ezzel vigyázni kell, mert ha nem engedjük el időben az irányt, akkor egyből visszagyalogolunk az örvénybe. A hármas futóhomoknál egy Hi-Potiont és 900 Gilt vehetünk fel, ha kijutottunk, akkor már csak egy létra vár ránk.

Cleyra Settlement

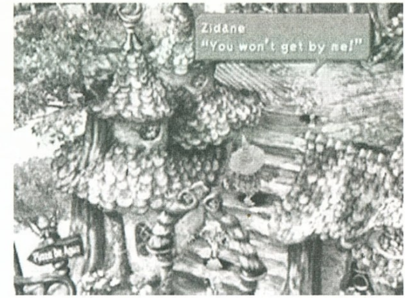
Ha feljutottunk, Freya egyből lelép, mert beszélnie kell a burmeciai királlyal. Quina táplálékot keres, Vivi pedig csak úgy elcsászkál valahova. Mi fogadjuk el az Oracle ajánlatát, ami egy városnézésből áll. Igen fontos, hogy megismerjük Cleyrát, szükségünk lesz rá. A túra végével Zidane a főbejáratnál köt ki. Jobb oldalon, a hatalmas örvénynél egy láda pihen, 970 Gil tartalommal. A bozótos területeken több tárgyat is lelhetünk: Phoenix Pinion, Remedy, Ore. A susnyás-kutatás közben jónéhány ATE is vár ránk, amikben a pajtik cselekedeteit nézhetjük meg. Menjünk fel a házakhoz, ahol az általunk megmentett Dan árul fegyvereket és páncélokat. Vivit a fogadóban találjuk, kedve most is a béka popsija alatt van pár méterrel, ha így folytatja, némi antidepresszáns beszerzése is időszerű lesz. A fogadóban egy Echo Screen, 1250 Gil (a lépcső aljánál) és egy Ether (az ágyikóban) található. Egy Mopli nevű Mog is errefelé kóricál, kapunk tőle levelet is.



Távozzunk a kocsmából, és találkozhatunk Holdszűz Klárával (Moon Maiden Claire), aki szívesen beavat minket a Clayrát védő tornádó titkaiba. Miután meghallgattuk, nézzük meg mi van a kútban, kíváncsiságunk jutalma egy Thunder Gloves lesz. Nem messze innen, Csillagszűz Nina gyógyszer-boltként funkcionál, lábainál egy Phoenix Pinion hever, amit kapjunk fel. Cleyra legtetején áll a Katedrális, ahol a lakók egy mágikus szertartás keretében megerősítik a védőmágiát. Az elkövetkezendők tudatában csak annyit mondanék: haha. A templom előtt, a táblánál egy Gysahl Greens, a bejáratánál pedig egy Yellow Scarf található. Sajnos nem mehetünk be a kápolnába, de egy őr azt üzeni, hogy Freyát várjuk meg az ivóban. Mielőtt bemennénk a kocsmába, menjünk le a város legaljára, ahol a hatalmas homokörvény van, és találkozhatunk Quinával, és két újabb ládával: Silk Robe, Magician's Shoes.



Most menjünk be a fogadóba, mire Dan rémülten közli velünk, hogy egy hatalmas szörny megtámadott egy gyereket a város alján. Kövessük lefelé (oda vezet, ahol az előbb Quinaával összefutottunk), és megláthatjuk, hogy a hatalmas Antlion Vivi régi

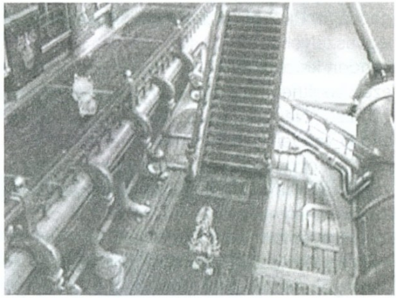


gazdáját, Puckot veszélyezteti. A szörnye legveszélyesebb húzása a Sandstrom, ami minden karaker HP-ját 10 alá csökkenti, ezen segíthet, ha Freya egy Reis's Windet varázsol. Nem árt, ha az Auro-Potion képesség ki van fejlesztve mindenkinél, az jól jöhet. Vivi nyomjon Blizzarákat, Quina pedig védőmágiákat, Zidane pedig a szokásos birtokjog-áthelyezéssel próbálkozzon. A csata után Freyát irányítjuk - kiderül, hogy Puck nem egy kis csavargó, hanem Burmecia hercege, aki már évek óta elhagyta a királyi udvart -, küldjük fel a Katedrálisba, ahol egy Emeraldot kapunk. Menjünk vissza a város aljához a többiekért, és készüljünk fel némi csatára. Menjünk vissza oda, ahol az előbb csatáztunk, és alexandriai katonalányok támadnak ránk. Menjünk tovább visszafelé, a Trunkba, de kiderül, hogy ez csak elterelő hadművelet volt, siessünk vissza a városba, hiszen az igazi csata ott zajlik.
Közben egy ideig Garnetet és fogvatartóit látjuk. Kuja elaltatja a hercegnőt, majd a kép visszavált Cleyrába.
Ha visszamegyünk a bejárathoz, mentsük meg a papnőket a Black Mage B-ktől, és a katonáktól, aztán induljunk el a csúcsra (az Antlion helyén Stiltzkintől vehetünk némi felszerelést, és mindenképpen mentsünk Moplinál). Följebb az orákulumok menekülnek a feketemágusok elől, és döntést kell hoznunk, hogy merre menjenek. Az opciók közül egy jelenti a biztonságot, a többinél a megmentendők nem menekülnek meg. Minden megmentett személy egy tárggyal fogja megköszönni a helyes tanácsot, igyekezzünk mindent megtenni. Nekik mindenesetre a jobbra vezető út lesz a megfelelő. A fogadó előtt Dan és családja retteg, őket balra küldjük. Közben persze meg kell küzdenünk a garázdálkodó mágusoktól, és bár Blizzarákat és Firákat lőnek, ez nem lesz nehéz. Kövessük a családot a vízeséshez, és mondjuk nekik és a Szűzeknek, hogy kövessék az orákulumokat, menjenek jobbra, a híd irányába. Egy csata után menjünk fel a Katedrálishoz, ahol Beatrix generálisnő/kisasszony elcsórja a szent követ (kicsi kicsiszolt kő). Menjünk utána (a rengeteg mágustól Freya néhai - amnéziás - szerelme, Fratley ment meg minket, ezen kicsit kiborul Freya), és beszéljünk minden túlélővel, hogy megkapjuk a cuccokat.

Burmecian Kid Jack	Nymph kártya
Burmecian Refugee Learie	Elixir
Burmecian Kid Adam	Zuu kártya
Tree Oracle Wylan	Ether
Sand Oracle Satrea	Phoenix pinion
Flower Maiden Sharon	Remedy
Water Maiden Shannon	Phoenix Down

Itt van Mopli is, akinél mentsünk, mert megint Beatrixszal kell harcolnunk. Sajnos ebben a csatában sem győzhetünk, de ki kell bírnunk, amíg le nem sebezzük a HP-it. A csata során egyszer gyógyít magán 700 HP-t, tehát ennyivel is többet kell róla levernünk. Vivi ismét Slow-val indítson, aztán Blizzara MP-fogytáig! Zidane csórjon, Freya a Reis's Wind után Jumpoljon, Quina pedig az ügyeletes nővérke szerepét vállalja fel. Mikor eleget sebeztünk,

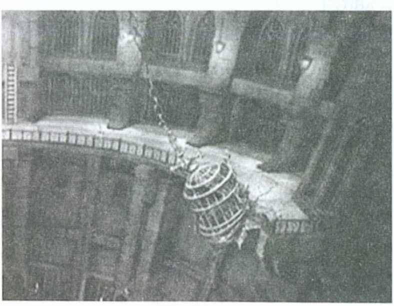
ismét következik a Stock Break, majd elrepül egy teleporton keresztül Brahne hajójára (ezután következik majdnem a legnagyobb király, Odin, aki egy elegáns mozdulattal lerombolja a várost). Hőseink sem tökölnek sokat, hanem Beatrix és a feketemágusok után mennek, némi cselt felhasználva. Amint megérkezünk a hajóra, ügessünk Beatrix után, és megtudjuk, hogy milyen csúnyaságokat terveznek a hercegnő ellen: ki akarják szedni belőle az Eidolonokat, azaz a megidézhető lényeket. Ezután menjünk visszafelé, oda, ahol megérkeztünk a hajóra. Itt találkozhatunk Serinoval, a Moggal, akinél mentsünk, és adjuk neki oda a levelét, amit még Mopli küldött. Ezután ugorjunk be a teleportokba, amik egyenesen Alexandriába visznek minket.



Alexandria

(szörnyek: Alexandrian Soldier, Bandersnatch, Black Mage C)

Steiner és Marcus egy kalickában ücsörögnek, valahogyan ki kellene szabadítani őket. Hallgassunk Marcusra, és kezdjünk el lengeni, cellatársunk mindig mondja, hogy merre kell nyomni az irányítót. Amikor már nagyon kileng a ketrec, ki tudunk szabadulni. Szereljük fel dicső embereinket, és kezdjük meg a menekülést. A minket kergető katonákat el lehet kerülni, de akkor sincs baj, ha elkapnak minket, nem erős ellenfelek. Másszunk fel a létra tetejére, ahol találkozunk a többiekkel. Marcus elhúzza a csíkot, hogy megmentse Blanket. A Zidane-Vivi-Freya-Steiner összeállítású csapat pedig elindul Garnet megkeresésére - fél óránk van a dologra (ez soknak tűnik, de sok idő elmegy dumálásra). Maradjunk messze a női katonáktól, mert ők megtámadnak minket, és azzal is fogy az idő. Szerencsére a Pluto lovagok nem támadják meg mentorukat, Steinert, sőt, még segítenek is a keresésben tippekkel. Itt küzdhetünk meg egy rejtett ellenféllel, Tantariannal. Itt még nagyon nehéz lenne a csata vele, később is vissza lehet jönni - egészen a 3. CD végéig. Ahhoz, hogy megtaláljuk, menjünk a könyvtárban az első baloldali folyosóra, oda, ahol egy könyv fekszik a könyvespolc tetején, és az (ő?) támad meg minket.



Menjünk ki a toronyból, és fussunk be a főbejáraton - szaladjunk, mert különben a nők elkapnak minket, és megtépik a farkunkat. Jussunk el az emeletre, és menjünk be a déli, kétszárnyú ajtón. Itt menjünk balra, és fel még egy emeletet, ahol megtaláljuk a hercegnő szobáját (amit az introban is láttunk). Piszkáljuk meg a gyertyatartót, mire kinyílik egy titkosajtó. Rohanjunk le a lép-

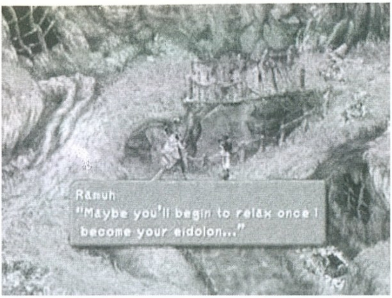
csőn és várjuk meg, amíg felugorhatunk a forgó hídra, majd pattanjunk le a kincseknél. A két ládában egy Tent és egy Ice Brand lapul, kapjuk fel őket, és ugorjunk úgy, hogy aztán a jobboldalon távozhassunk. Menjünk lefelé a lépcsőn, amíg csak lehet, aztán usgyi, be az északi ajtón, ahol a két bohóc, Thorn és Zorn az eszméletlen hercegnőt őrzik. Le kell őket nyomni, végre! A csata nem túl nehéz, Vivi és Steiner támadjon, Zidane pedig jó kleptomán szokása szerint lopkodjon. Amikor eleget sebeztük őket, sajnos elmenekülnek. A kómában lévő hercegnővel a kézben másszunk vissza a szobáig, ahol a titkosajtót kinyitottuk. Szerencsére előbb menthetünk még Moshnál és egy levelet is kapunk tőle, mintha ez lenne most erre a legalkalmasabb idő. Vonszoljuk fel magunkat a szobába, ahol a két kis törpe által riasztott Beatrix már vár ránk. Jön a harmadik csata, esélyünk a győzelemre most is a nullához konvergál, de legalább megint jókat lehet tőle lopni, a szokásos (Slow, Blizzara, Reis's Wind) stratégiával ismét kihúzhatjuk a Stock Breakig. Ha mázlink van, akkor az Ice Brand mellé bejön még a Trance is, és akkor pár kör alatt leverjük a generálisnénit. Csata után nem megvető kacaj következik, hanem Zidane feltárja Beatrixnak, hogy Brahne mit csinált Garnettel - mire megérkezik a királynő, a tábornok már velünk van. Freya és Beatrix összeállnak, hogy lenyomják a ránk támadó Bandersnatch-okat, amik leginkább kuvaszra emlékeztetnek. Használjuk a Climhazzard nevű képességet, ami egyből kinyírja az összeset, nem lesz sok gondunk. Zidane-nal iramodjunk lefelé, verjük le a támadó Black Mage C-ket (kissé erősebbek, mint az eddigiek, segít, ha Garnet (Beatrix felélesztette) Shellt varázsol a csapatra. Fussunk tovább lefelé, és mi is kapunk egy adag kutyát. Ezután Steiner kiválik a csapatból, hogy megvédje Beatrixot (hmmm...), szóval már csak hárman maradtunk. Amikor a kamera visszavált az elvonulásunkat fedező hármakra, Climhazzardot használjunk (ha elfogyott Beatrix MP-je, akkor etessünk vele Ethert), az minden gondot megold.

Mielőtt elhagynánk Alexandriát, nézzünk be abba a terembe, ahol a hercegnő feküdt, és hozzuk el a levelet Moshtól. Ezután menjünk tovább, amíg Thorn és Zorna csapdába nem csalnak minket, szerencsére Marcus és az általa kiszabadított Blank kimentenek minket. Ugorjunk föl a Gargantra, és irány Treno. Nem árt, ha rakunk mindenkire Antibodyt, mert az ismerős kukac kicsit továbbfejlődve (Ralvuimago néven) ismét nekünk ront. Egy idő után feldühödik, és ekkor már a sebzése is eléggé megnő. Ha Garnet Shell üzemanyaggal működött, akkor azért nem lehet nagy baj. Amikor felágaskodik, akkor ne üssük meg fizikai támadással, mert sokkal nagyobbat kapunk vissza az arcunkba. Sajnos a kígyót nem sikerül végleg elintézni, a Pinnacle Rocks nevű helyen kötünk ki, kicsit összetört járművünkkel. A kép kicsit visszavált Brahne-ra, aki megbíz két bérgyilkost (egy Lani nevű igen helyes csibét, és egy vörös fejű fura alakot), hogy hozzák vissza azt a nyakláncot, amit Garnet visel (és mellékesen ne kíméljék azokat, akik a hercegnővel utaznak).

Pinnacle Rocks

(szörnyek: Sand Scorpion, Zaghnol, Seeker Bat)

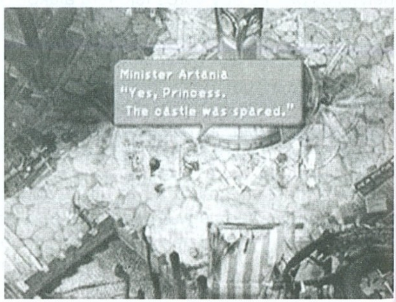
Amint mindenki magához tér az ütközésből, a villámok istene, Ramuh Eidolon jelenik meg, és azt mondja, hogy egy történetet öt részletben elrejtett a környéken; meg kell őket keresnünk és elmondani neki helyes sorrendben, ha jól teljesítünk, mellénk szegődik idézhető Eidolonként. Itt a csapatot Dagger vezeti, hiszen végülis őróla van szó. Miután Ramuh eltűnik, egy képernyővel arrébb menjünk oda Montyhoz, és mentsünk (neki hoztunk leve-



let Moshtól). Ezután menjünk vissza oda, ahol Ramuh megjelent, és ekkor ismét megláthatjuk, elmeséli nekünk a Hero című részt a sztoriból. Menjünk vissza Montyhoz, és bal oldalon felül meghallgathatjuk a Beginning nevű részt. Menjünk tovább, és ahol a program rákérdez, hogy le akarunk-e ugrani, ott válaszoljuk azt, hogy igen, így érhetjük el a Mythril Armlet nevű cuccot, és balra meghallgathatjuk a Silence nevű részletet. Menjünk el a nagy faág mellett, a láda felé, ahol az utolsó előtti részletet mondja el Ramuh (Cooperation), és felvehetjük az Ogre nevű kardot is. Menjünk vissza oda, ahol még látjuk Montyt, és még a mocsárban vagyunk. Vegyük fel a Mythril Vestet az előtérben levő ládából, és menjünk el oda, ahol furcsa rácsok látszanak, itt mondja el Ramuh az utolsó, Human című részletet. Ezután induljunk el a kijárathoz (közel van ahhoz a helyhez, ahol leugrottunk a kincshez), és ekkor megjelenik Ramuh, és megkérdezi, hogy milyen sorrendben vannak a részek. Először a Beginning, másodszor a Cooperation, harmadszor pedig a Silence fejezet a jó válasz. Mindenki kiválaszthatja, hogy a Human vagy a Hero legyen az utolsó rész, ez nem befolyásol semmit. Miután helyesen válaszoltunk, kapunk egy Peridot-ot, amit azon melegében szereljünk fel Garnetre. Menjünk tovább, és ismét egy filmet csodálhatunk meg: Garneték a mezőn rohannak Lindblum felé, de nem érhetnek oda idejében, mert Brahne seregei és Eidolonja szinte teljesen lerombolják a várost.

Lindblum

A támadás után elérünk a romvárosba, szerncsére nem sokan haltak meg, a felújítási munkák is megkezdődtek, bár a legtöbben igencsak rosszkedvűek lettek (meg lehet érteni, azt hiszem). Alexandriai katonák vannak az egész üzleti negyedben, és Cid királyt keresik. Néha azért hasznos, ha az ember oglop méretű (és alakú), így könnyebben el tud bújni... A kártyamániás házában egy Ether és egy Phoenix Pinion van, a háztól balra, a romok között egy Lindblum kártyára lelhetünk. Ha elérünk a szökőkúthoz, Artania miniszter köszönt minket, és megmutatja az utat Cid király búvóhelyére. Itt hőseink összedugják fejüket, és kisütik, hogy az egész hepaj mögött valószínűleg Kuja áll, akiről megtudjuk, hogy egy másik kontinensről származik (vagy legalábbis az Outer Continentről jött). Át kell oda utaznunk, mégpedig egy Fossil Roo nevű alagúton keresztül. Kapunk némi pénzmagot (3000 Gil), hogy jobb felszerelést tudjunk vásárolni magunknak. Menjünk el bevásárolni, és ha készen vagyunk, beszéljünk a ránk váró emberrel a szökőkút mellett. Dragoos ugyan háromszoros árakat



ír ki a boltjába, ám nekünk azért a régi áron adja a cuccokat. Alice boltja ugyan teljesen összeomlott, de vehetünk tőle folyékony dolgokat. Fontos lesz a Synth Shop, ahol új cuccokat készíthetünk (Cachusha Garnetnek, Exploda Zidane-nak).
Menjünk a fogadóba, ahol Moodon vár ránk, s egy levelet kapunk tőle, amit Ruby küldött, leírva benne, hogy szervezzük be neki az alexandriai színházába Lowellt. A városi vasút még ingyenes (bár kapunk egy figyelmeztetést, hogy nemsokára pénzbe fog kerülni), menjünk el a színházi negyedbe, ahol találkozhatunk Lowellel (Michaelnél, a fiatal festőnél egy Ore van elrejtve), akit a levél birtokában könnyen meggyőzhetünk, hogy vállalja el a munkát. A Tantalus tornyában három ládika található, mindegyikben némi pénzzel (340, 262, 993). Itt az idő, menjünk vissza a fickóhoz a kútnál, és mondjuk meg neki, hogy indulnánk. Cidtől kapunk egy világtérképet (Zidane értéktelen rongynak nézi, és vissza akarja utasítani). Menjünk ki a Dragon's Gate-nél, és vegyük az irányt a mocsár felé.

Qu's Marsh Excavation

(szörnyek: Clipper, Gigan Toad, Axolotl)

Quinát a békáknál találjuk, sokat mesél arról, hogy hogyan jött vissza Cleyrából, de megint nincs szerencséje a békafogással. Mivel némileg le lehet maradva a többiektől, nem árt, ha tápolunk vele egy keveset, jól fog jönni az a néhány plusz szint. Menjünk el az idősebb Qu házához, hátha tudja, hogy hol van az a járat, amit használni tudnánk. Sokat nem tudunk meg, távozzunk a kunyhótól jobbkéz felé, amíg Quina békaszagot nem érez, és el nem vezeti a csapatot a jó helyre, egy földalatti ásatáshoz.

Fossil Roo

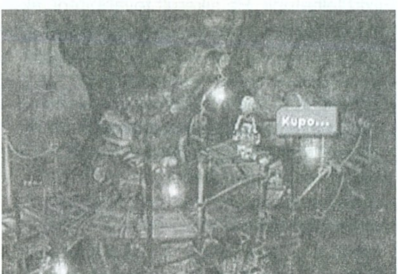
(szörnyek: Abomination, Griffin, Seeker Bat, Feather Circle)

Lépjünk be az ajtót, kezdjük meg utunkat a másik kontinensre... Mikor elérünk egy területet, kinyílik egy ajtó mögöttünk, és egy Armodullahan kezd el kergetni minket, miközben lengedező bárdok által vigyázott úton kell rohanni. Ha elakadunk, és utolér a szörny, egy Fira helyreteszi (a Sleep is nagyon hatásos ellene). Ha levertük, akkor az odújában egy Elixirt lelhetünk. Ha sikerült továbbjutni, akkor találkozunk az egyik ránkuszított bérgyilkossal, a bögyös Lanival - Zidane persze egyből rászáll, amíg meg nem tudja, hogy a nyaklánc kell a nőnek, nem a szerelem. Némi bájcsevely után a nő nekünk is esik, meg kell vele küzdeni. Szerencsére nem túl erős, Vivivel használjunk ellene Bio varázslatot, attól hamar felborul. Mivel Lani főleg Garnetet támadja, elég, ha magát védi meg (Shell, Protect, esetleg Reflect). Menjünk el az út végébe, és szedjünk egyet az ott termő sárga virágokból, de ne adjuk oda Garnetnek,





hanem menjünk a járat szélére és lengessük meg. Hamar érkezik a taxi, a tarifa ezután is megmarad, egy adag virágért, egy megállót mehetsz a bogárral. A trükk a következő részben az lesz, hogy megfelelően állítsuk be az útvonalat (a bogár utálja a vizet, és ezért források nyitásával leht terelgetni). Mindenesetre az első állat az ásatáshoz visz minket, ahol tudunk beszélni a Kincsvadásszal. Ugyan kopóként védelmezi a saját területét, de legalább megmutatja az utat. Ha arra megyünk, amerre mondta (jobbra lefelé a lépcsőkön), találkozhatunk Stlitzkinnel, akitől ismét vehetünk cuccokat. Persze most is van vele egy pajti, Mogki, akinél pihenhetünk, menthetünk, és még egy üzenetet is kapunk Kuppotól. Ha kifogytunk a Potionokból (nem baj, ha be van kapcsolva az Auto-Potion) vagy más medicinákból, be is vásárolhatunk a kis Mognál. Menjünk tovább az úton lefelé, tépjünk egy csokrétát, és kezdjünk vele integetni, majd szálljunk fel a járműre. Útközben látható, hogy a kettes számú kapcsolóval lehet megváltoztatni az utat. Ahol megérkezünk, egy Fairy Earrings vár ránk a ládikóban. Menjünk vissza a Kincsvadászhoz és induljunk el a másik irányba, szedjünk virágot, és menjünk el a másik rovar-járattal, aminek az útvonalát az egyes számú kapcsolóval lehet változtatni. Nem túl messze az állomástól meg is találjuk a szerkezetet, kapcsoljuk át, és a Garganttal menjünk vissza - immár a megváltoztatott úton. Egy kétszintes barlangba érünk, először induljunk el felfelé, ahol egy Ether lapul, majd menjünk lefelé (girbegurba út lesz, de ez ne zavarjon senkit), és tekerjük meg a kettes számú kapcsolót. Jussunk vissza a Trezsör vadászhoz (vissza az egyes gombhoz, átállítani és hívni a bogarat), és ismét másszunk el a másik Gargant-útvonalhoz. Ezúttal már közelebb vagyunk a kijárathoz és egy új régészt találunk, aki mindenféle kiásott cuccot ad el a tápra éhes vándoroknak. Induljunk el jobbkézfelé, és ismét csaljunk ide egy vegetáriánus rovart, majd menjünk fel a lépcsőn, ahol a négyes számú kapcsoló tartózkodik. Piszkáljuk meg, hívjuk a Gargantot, csípjük fel a ládából a Lamia's Tiara-t, térjünk vissza a 4-es számú szerkezethez, állítsuk vissza alapállapotra, és üljünk fel a szállítóra. Egy indákkal és szobrokkal tarkított falhoz érünk, és a jobb oldalra kellene átjutni. Akkor esünk le a falról, ha egy kőfej felett haladunk el, igyekezzünk úgy kúszni, hogy mindig alattuk lógjunk.



Egy újabb régészhez juthatunk így el, aki már nem olyan önző, egy Potionért cserébe bérelhetünk tőle egy csákányt, amivel elkezdhetjük bontani a falat. Ha ott kezdünk el zúzni, ahol a fal téglákból áll, kiszabadíthatjuk Kuppót, a betemetődött Mogot, akinél nemcsak, hogy vásárolhatunk, hanem egy levelet is kapunk. Ezután nyugodtan régészkedjünk, leginkább Ore-t és gyógyító lötyiket találhatunk (néha azért táposabb cuccokat is csákányvégre kaphatunk). Ha befejeztük az archeológiai kutatásainkat, akkor adjuk neki vissza a szerszámot és távoz-

zunk a lenti járaton a raktárba. Itt egy Survival Vest van elrejtve. Most már majdnem végeztünk, másszunk vissza az indákkal borított falra, és a bal oldalon, a párkányon állítsuk át a hármas számú kallantyút, távozzunk (ez leesésként is definiálható lenne) visszafelé, és a Garganttal utazzunk ki a nyílt kontinensre.

Outer Continent

(szörnyek: Griffin, Cactuar, Zaghnol, Goblin Mage)

Itt nem árt edzeni egy kicsit, Quinával együnk meg egy Griffint (a White Wind képesség nagyon erős), és egy Cactuart (ez ugyan kemény csata lesz, sok Phoenix Down kell hozzá, de a jutalmul kapott 1000 Needles képesség mindenkin ezret sebez, ami cseppet sem megvetendő), de tápolás közben is igyekezzünk a furcsa kinézetű városka felé a hegy másik oldalán (egy fatörzsre hasonlít, és ahhoz, hogy elérjünk oda, meg kell kerülnünk a hegyet). Útközben találhatunk egy mocsarat, ahol Quinával foghatunk pár békucit. Az út végén elérünk Conde Petie városába. Ha egy csata alatt furcsa, vidám zene üti meg a füleinket, és egy más színű Ladybug az ellenfelünk, akkor ne üssük meg. Adjuk meg neki, amit kér - ez két Ore lesz, jutalmunk 20 AP és egy Ether lesz.

Conde Petie

A kapun csak az mehet be, aki a tradicionális törp köszönéssel, egy harsány "Rally Ho!"-val köszön vissza. Mivel Zidane nagyon irtózik ettől - az általa felesleges marhaságnak tartott - a köszönéstől, úgyhogy mire a többiek már régen bent mulatnak, mi még mindig kint töprengünk, hogy mit is tegyünk. Végül ugyan bejutunk, és némi ATE-adag (Daggert megpróbálják rábeszélni, hogy menjen férjhez) megtekintése után elkezdhetjük végigkutatni a várost. Kérdezzünk meg mindenkit, hogy ismeri-e Kuját, de nagyon furcsa válaszokat kapunk. A bejáratnál egy rejtett ládikában 2700 Gil lapul, amiből százat el is használhatunk a baloldali házban, cserébe teljesen kipihenve térhetünk magunkhoz (egy fogadóról van szó). Keressük meg Vivit, és amikor elrohan, menjünk utána. Amikor belépünk a boltba, megláthatunk egy Black Mage-t, aki éppen vásárol. Igen, fizet, semmi robbantás, semmi városlerombolás, hanem normál szociális élet. Amikor elkezdünk kérdezősködni, a helyiek felvilágosítanak minket, hogy a Feketemágusok az erdő mélyén élnek, délkeletre Conde Petie-től. A vegyesboltban beszéljünk Mogmattal, aki ránk bíz egy levelet.

Black Mage Village

(szörnyek: Zemzelett, Myconid)

Utazzunk le a hegyek lábához, és kússzunk be az erdőbe, amíg el nem érünk az erdő legmélyére. Itt egy furcsa táblát találhatunk, amely azt mondja, hogy arra kell menni, ahol nincsenek baglyok. Ekkor az egyik bagoly elrepül, és nekünk mindig arra kell menni, ahonnan eltávozott a madár.



Amikor elérünk a Black Mage faluba, a feketevarázslók elfutnak, Vivi persze üldözőbe veszi, hogy kikérdezhesse őket. Persze Garnet is elindul felfedezni a világot, Quina pedig zabakeresés miatt hagy ott minket. A cselekvésüket ATE-kon keresztül megláthatjuk persze. Balra egy fegyverboltot találhatunk (239-es úr vezeti) ahol eddig ismeretlen, igen erős fegyvereket szerezhetünk be. Az ajtó mellett egy Elixir is van. A falu északkeleti részén két mágus egy Chocobo-tojásra vigyáz, amit ki akarnak keltetni; nem mellékesen pedig megpróbálják visszatartani Quinát attól , hogy vacsorának kinevezve felfalja a nevezett objektumot. A kunyhóban egy Gysahl Greens is található. A házikó előtt Mogryo ácsorog, aki természetesen postásként kíván minket felhasználni. A fegyverbolttól balra található 163-as úr gyógyboltja, ahol kissé borsos áron ugyan, de Hi-Potiont tudnunk venne (200 Gil darabja). Emögött a bolt mögött van egy Synth Shop (a Black Cat), ahol - ha még nem költöttük el minden összeharácsolt pénzünket - igen jó tárgyakat tudunk legyártatni (Rune Tooth, Reflection Ring, Extension).



Ha nagyon nincs pénzünk, akkor itt találhatunk 2000 Gilt, és a létrán felmászva még 843-at.

Menjünk a városka bal szélére, ahol a temető mellett találjuk meg Vivit, és a vezetőt. Megtudjuk, hogy valami közük van a mágusoknak Kujához, és közülük már többen "megálltak", azaz meghaltak. Ezután Garnet javaslatára nyugovóra tér a társaság (Vivi éjjel kilóg beszélgetni földijeivel). Másnap reggel a főnök elmondja, hogy Kuját a kontinens északi részén látták, valahogyan át kellene jutni Conde Petie-n, hogy eljuthassunk hozzá. Induljunk vissza a városba...

Conde Petie

Találjuk meg a Shamis Gatekeeper nevű/foglalkozású törpét, aki elállja az utunkat, de azért elküld minket a város vezetőjéhez, akit a fogadó előtt találunk. Ő David Heavenguard Atya, aki közli velünk, hogy csak házasok léphetik át a szent kaput, és mehetnek át Conde Petie elzárt részein. Persze Zidane vehemensen elkezdi győzködni Garnetet, hogy "csak a cél érdekében" keljenek össze. Az esküvő nem sikerül túl jól, sajna a kisasszony nem akar csókot adni... Itt egy választási lehtőség elé kerülünk: összeházasítsuk-e Vivit Quinával, vagy sem. Mindenkinek ajánlott, hogy eskessük őket össze, mert az összeboronáló szertartás nagyon viccesre sikerül. Ha nem ezt tesszük, akkor csak átslisszolnak az álmos őrök előtt.

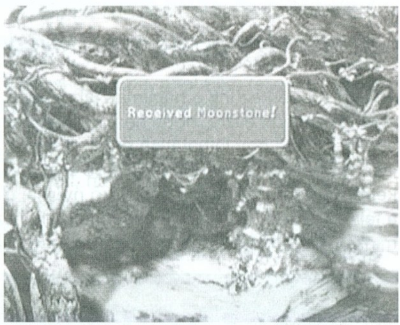
Mountain Path

(szörnyek: Gnoll, Ochu, Troll)

Amint távozunk a faluból, észrevehetünk egy fura lényt, akit kiűztek a faluból, és nemsokára ki is menthetjük szorult helyzetéből. Ezelőtt szereljünk le minden értékes felszerelést Quináról, mert nemsokára elhagyja a csapatot. Mivel Eiko - hiszen ő a leányzó - egyből rástartol Zidane-ra, önkényesen csatlakozik is a csapathoz. Adjuk oda neki a Phoenix Piniont, hogy megtanulja a Phoenix idézését. Garnet furcsállja, hogy Eiko is tud Eidolonokat idézni, de a pöttöm - ám méretét lelkesedéssel pótoló - lány elmagyarázza, hogy az idézők falujából származik, ahol már csak ő él egyedül. Ezen a területen található öt nagy szikla, ezek közül négyből színes kavicsokat szedhetünk ki, majd ezeket berakva az ötödik kőbe, egy értékes tárgyat, egy Moonstone-t kapunk.

Blue Stone - másszunk fel az indán, és menjünk balra
Red Stone - induljunk el jobbra, majd az itteni kőben van

Menjünk vissza, és beszéljünk Suzunával, a Moggal. Itt megjelenik Stiltzkin is, akitől vegyük meg a szokásos adag stuffot, és menjünk tovább lefelé, a létrához. Keljünk át a hatalmas gyökéren, és nemsokára meglátjuk a gyökér forrását is: az lifa fát. Mielőtt közelebb érhetnénk, egy barátságtalan óriás, a Hilgigars támad ránk. A legfőbb támadását kivédhetjük, ha Floatot varázsolnak a mágusnőink. Ramuh, a Bio vagy a Thundara elég effektív, nem lesz nehéz a csata. Igyekezzünk nem sokáig tökölni, mert rengeteg HP-t gyógyít magán. Ezután Eiko mindenkit meghív pihenni magához (persze terveket szövöget Zidane elcsábítására). Itt találjuk a következő két követ:



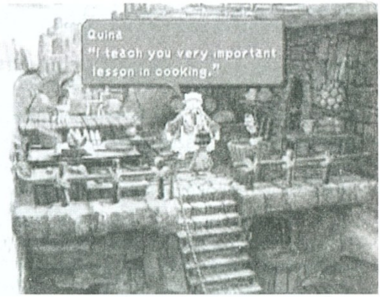
Yellow Stone - az elágazásnál levő sziklából kapjuk
Green Stone - az elágazásnál válasszuk a lenti utat, és az Ether melletti sziklában van

Az ötödik szikla, amibe bele kell helyezni a többit, Suzunától északra van, a jobboldali ösvény mentén. Ezután menjünk vissza az elágazáshoz, és válasszuk a fenti utat.

Madain Sari

(szörnyek: Blazer Beetle, Goblin Mage, Troll)

Amíg eljutunk a kis romos faluba, addig találkozhatunk a fenti szörnyekkel. Némi beszélgetés után vizsgáljuk meg azt a követ, ahol Dagger leült, egy Tent a jutalmunk. Menjünk balra és beszéljünk a depressziós Vivivel, vagy nézzük meg, hogy Quina hogyan eszik homokot, és hogyan ugrik be egy folyóba. Ha be akarunk menni Eiko házába, Morrison el-



visz minket az Eidolon Wallhoz, hogy biztosítsa Eikonak a csábítási hadjárat kidolgozására szukséges időt. Keressük meg Garnetet, és őt is vigyük el a látványossághoz.
Közben Eiko próbál főzni, segítsünk neki: 11 személyre kell készülődni (hiszen Eiko nem tud Quináról), ne rakjunk Oglopot az ételbe, és engedjünk, hogy Quina segítsen (persze egyből felbukkan, amikor evésről van szó).
Mindenki nekiül az ebédnek, a csevegés főként Eiko, az Idézők és a különféle Eidolonokról folyik. Miután mindenki jóllakott, vigyük ki a kondért Eikonak, (előtte felvehetjük a szobában elrejtett Ore-t, és Phoenix Piniont) és a kinti asztalról vegyünk fel a Kirman Coffee-t. Csak egy Mog van talpon a vidéken, Momatose, pihenjünk nála. Éjjel Zidane és Vivi beszélgetnek egy jót a szeretetről, a múlt fontosságáról, majd egy sajátos férfiúi szertartás segítségével megpecsételik barátságukat: levizelnek a sziklárói, bele a tengerbe. Hatalmas poén! Mielőtt elindulnánk az lifa fa felé, kepesszünk egy kicsit a falu körül, lépjünk jópár szintet, hiszen Momatose-nál ingyen pihenhetünk. Morrison olcsón árul gyógyító szereket, ezt is használjuk ki. Ha készen vagyunk, induljunk el a fához.

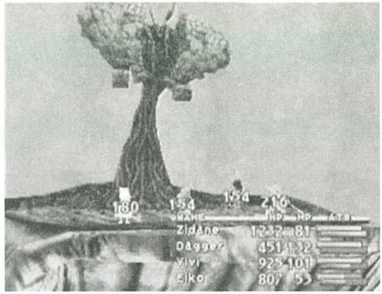
lifa Tree

(szörnyek: Stroper, Myconid, Zombie, Dracozombie)

Amikor megérkezünk a hatalmas fához (egy mamutfenyő ehhez képest kis bokor), meglepődve vehetjük észre, hogy nem tudunk bemenni, mert valamilyen mágia - egy Eidolon segítségével - egy láthatatlan erőteret hozott létre, meggátolandó az illetéktelen behatolást. Próbálkozhatunk Zidane-nal (ő a bumm-a-fejbe módszert alkalmazza, igen kevés sikerrel), de az igazi megoldást Eiko nyújtja, ő ugyanis némi koncentrációval megsemmisíti a falat. A fában leginkább élőhalottak tenyésznek, és sokan próbálnak kővé változtatni minket, nagyon hasznos lehet az Undead Killer és a Jelly képesség "bekapcsolása". Ha Life-ot varázsolunk az élőhalottakra, akkor azonnal fűbe harapnak, néha ez nagyon jól jön (ugyanígy, a Cure és a Cura sebzi őket).



Ha haladunk az egyetlen lehetséges irányba, elérünk egy kör alakú platformhoz, amire pattanjunk rá Zidane komával, mire kiderül, hogy egy liftről van szó (előtte mentsünk Mocchinál).
Ahogy nyomulunk lefelé, találunk pár elágazást a jobb falban. Menjünk be az egyiken, tekerjük meg a kapcsolót, és egy Phoenix Down esik a fejünkre, a másik irányban pedig egy Hi-Potion vár minket, hagyományo-

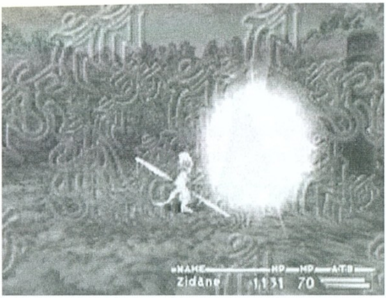


san, ládába rejtve. Kicsit lejjebb ismét egy barlangra lelünk, ahol egy Ether várja a bősz kincskeresőket. Amikor az út kettéágazik, válasszuk a baloldali járatot, mire egy zsákutcába jutunk (azért van jutalom is, egy Lamia's Flute és egy Remedy). Amikor leérünk a csigalépcső aljára, mindenki ráugrik az ő kis kapcsolójára, mire az egész platform megindul lefelé. Út közben párszor megtámadnak minket (Zombie és Dragon), és gyógyítani sem tudunk csaták között. Mikor végre megérkeztünk, kicsit derítsük föl a terepet Zidane-nal, egy rejtett ládában Elixir, míg az oszlopnál egy Brigandine a zsákmány. Húzódjunk balra, mire valami szörnyű ellenfél emelkedik ki az Iifa Tree mélyéből. Legyen mindenkin Auto-Potion, ekkor túlélési esélyeink radikálisan megnőnek, a Soulcage nem sebez sokkal többet, mint 150 HP. Semmiképpen ne varázsoljunk tüzet, mert Fire Blade varázslatot kapunk vissza az arcunkba, ami nem egy olyan dolog, amire szükségünk van. Ehelyett Bio és Ramuh legyen a leginkább alkalmazott mágia.

Madain Sari

Mikor elhullott a szörny, kiderül, hogy az egész világot belepő köd, a Mist a Fa mélyéről származik. Sajnos nem lehet felhőtlen az örömünk, ugyanis Eikot visszahívják az otthonába a Mogok, mert valami szörnyűség történt: ellopták a varázskövét. Kövessük Eikot a házába, menjünk le a lépcsőkön, és nyissunk be a titkos szobába, ahol Eiko teljesen tönkremegy lelkileg, és kesereg sanyarú sorsán. Amikor kirohan, és valaki elkapja, még ne fussunk utána, hanem kutassuk át a szobát egy Survival Vestért és egy Phoenix Downért. Most már siessünk, az Eidolon Wallnál vár minket Morrison, aki teljesen fegyógyítja a csapatot. Ezután lopakodjunk be a barlangba, ahol kiderül, hogy Lani rabolta el Eikot, hogy előcsalogasson minket. Közben Moco kinyitotta a ládákat, úgyhogy miután elvállaltuk, hogy megmentjük az úrnőjét, megkapjuk tőle az Exploda nevű fegyvert és egy Elixirt. Épp mielőtt nekiesnénk a gonosz, ám mégis bájos hölgynek, egy furcsa alak pattan elő, kikapja Lani kezéből a drágakövet, és elhajtja őt messzire. Hamar kiderül azonban, hogy nem a béke és rend utáni vágy vezette cselekedeteit, hanem az önzőség: ő volt a másik fejvadász, akit Brahne megbízott Garnet előkerítésére, csak nem ért egyet Lani módszereivel. Kihívja Zidane-t egy-az-egy elleni meccsre. Mindenképpen legyen felrakva az Auto-Potion képesség, anélkül igen vontatott lesz a csata. Akkor támadjuk meg Amarantot, amikor a csatatér közepén tartózkodik, különben igen nehéz eltalálni, vagy lopni tőle. Ha Zidane transzba kerül,



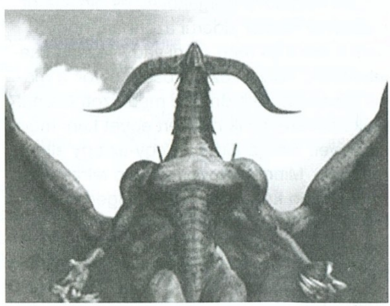


egyszerűen használjuk a legerősebb Dyne-támadást, és vége a csatának. Amikor Amarant kikap, döbbenten veszi észre, hogy nem végeztük ki, hanem meghagytuk életét. Annyira megdöbben, hogy visszaadja az elrabolt kincset is. Kövessük a csapat többi tagját a házikóba, beszéljünk Momatose-zal, és pihenjünk nála. Menjünk le a kis helyiségbe, ahol Eiko döntést hoz: elhagyja a falut, és magához veszi a Memory Earringet. Menjünk ki a házból, és ahol megjelenik a kérdőjel Zidane feje felett, reagáljunk, és ekkor csatlakozunk Daggerhez, egy rejtett barlangba, ahonnan kihajózunk a vízre. Kiderül, hogy Garnet ebből a faluból származik, és Brahne nem is az igazi anyja - mondjuk akinek van szeme, az erre könnyen rájöhetett már. Némi beszélgetés után mindenki megjelenik Madain Sari kijáratánál és mivel Amarant nagyon kíváncsi (ő ugyanis lelkiismereti problémák nélkül megölt volna minket, ha mi veszítünk - ez igaz, ugyanis akkor Game Over következett volna) az indítékainkra, beáll a bandába. Mivel Eiko és Amarant nagyon gyengék, gyakorlatozzunk kicsit, amíg meg nem tanulnak pár képességet, és induljunk vissza a fa felé, ahol Kuja is lézeng a hírek szerint.

Iifa Tree

(szörnyek: Stroper, Myconid, Mistodon)

Amikor megérkezünk a fához, láthatjuk, hogy Kuja ezüstsárkányán méltóságteljesen repked az égen. Mielőtt továbbmennénk, szervezzük át a csapatot, Vivi és Garnet mellé tegyük be Amarantot (Eiko még elég gyenge, bár jó idézései vannak). Menjünk tova, amíg el nem érünk egy pontot, ahol csak nagy vesződségek árán lehet továbbjutni: Amarant cipeli fel a kisebbeket (persze Garnetet Zidane viszi fel az ölében). Nemsokára elérünk Kujához, de nagyon el van foglalva: Brahne királynő és egész flottája éppen földbe akarja döngölni - nem ér rá velünk foglalkozni, csak pár Mistodont idéz ellenünk. Itt találhatjuk meg Mocchit, a kis Mogot, egy gyökér mögé elbújva. Brahne megidézi a legeslegnagyobb királyt, Bahamutot. Ő igazi tápos Eidolonként kicsit megsebzi Kuját, de végül egy varázslattal visszaküldi a feladónak, és Brahne összes katonája szép hullámsírba kerül. Ezek a videók annyira jól sikerültek, hogy meg kell fogódzkodnod, hogy ne ess le a székből.



Amikor Garnet meglátja, hogy (nevelő)anyja meghal, és Kuja csak nevet (mellesleg kövér vízilónak nevezi), elrohan, hogy megtalálja azt az Eidolont, ami az Iifa Tree-t védi. Mivel mást nem tudunk tenni, fussunk utána, lefelé a fa gyökerén, közben verjük le Kuja lé-

nyeit. Lent megtaláljuk Leviathant, a vízikígyót egy Aquamarine alakjában, ezt vegyük magunkhoz, és nézzük meg a záró videót, és szegény hercegnő kétségbeesett sírását. Váltsunk a harmadik CD-re.

Alexandria

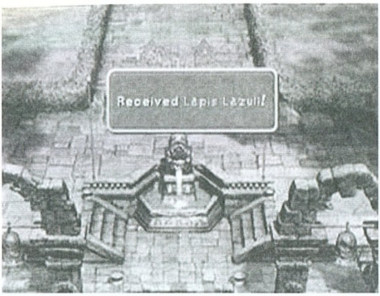
Garnet hercegnőt a koronázásra készíti fel díszes háznépe, öltöztetik, díszítgetik, közben pedig Zidane egy kocsmában kesereg, hogy már milyen régen nem látta Daggert, és már nem is fogja soha, és különben is - ő olyan szerencsétlen. Blank és Marcus éppen őhozzá indulnak, amikor találkoznak Vivivel, akinek átvesszük az irányítását. A pajtik megbeszélik Vivivel, hogy abban a sikátorban találkoznak, ahol Puck elvette Dante-től a létrát, de még ne menjünk oda, mert egy csomó dolog van, amit itt tehetünk meg.
Először is menjünk oda, ahol a játék legelején először irányíthattuk Vivit, és beszéljünk Hippaullal és az anyukájával (vízilovaknak néznek ki, kék gatyában). Ekkor megkérnek minket, hogy segítsünk edzésben tartani a hájas gyermeket. Ehhez le kell győzni egy rövidtávfutásban - a kört és a négyzetet kell nyomkodni igen vehemensen, hogy legyen esélyünk a sikerre. Minden győzelmünk után Hippaul lép egy szintet, a célunk az, hogy legalább 80. szintűre fejlesszük (99-ig is el lehet menni, de azért már nem kapunk semmit). 40. szint körül már elég nehézzé válik a dolog, 60 után pedig le fognak törni az ujjaink. Minden tizedik szint után kapunk egy ajándékot a mamától.

10	Wyerd kártya
20	Carrion Worm kártya
30	Tantarian kártya
40	Armstrong kártya
50	Ribbon kártya
60	Nova Dragon kártya
70	Genji kártya
80	Athlete Queen tárgy (semmire nem jó, hasonlít az 1000 ugrókötelezésért kapott elismerésre)

Ezután látogassunk el a boltokba, hiszen elvileg tele kell lennünk pénzzel, bár arra vigyázzunk, hogy legalább 20000 Gilt hagyjunk meg, kelleni fog. Ezután menjünk el a harangtoronyba, és vegyünk tárgyakat Stiltzkintől, és adjunk levelet Kupónak (Kuppótól hoztuk). A játék elején kirabolhattuk Hippaul elrejtett kártyatartóját, tegyük ezt meg újra, és egy Ramuh, valamint egy Shiva kártya lesz a jutalom.



Menjünk vissza Blankhez és Marcushoz, és nézzük meg Ruby színházát. Itt megpróbálnak rávenni minket, hogy falazzunk nekik egy kicsit, de Ruby túl okos, nem lehet átverni. Eközben Daggert láthatjuk, amint idegesen készülődik. Dr Tot ad nekünk némi ékköveket: egy Topaz, egy Opal és egy



Amethyst a "zsákmány". Ezután Dr Tot elindul lefelé, ahol találkozik a szélvészként száguldó Eikóval, aki megkéri, hogy segítsen neki megírni egy szerelmes levelet. Sajnos kis baj történik, és végül Bakura bízza a levél kézbesítését, mégpedig Zidane-nak. A kamera visszavált az enervált Zidane-ra, és őt irányíthatjuk. Menjünk el a hajóhoz (a színházban találhatunk 2680 Gilt), és beszéljünk Freyával, mire újra beáll a csapatba. A kikötőnél találhatunk egy Phoenix Piniont és 3927 Gilt. Menjünk északra, a szökőkúthoz, ahol egy Lapis Lazuli és egy újabb Phoenix Pinion várja a sasszemű kalandozókat. Ezután láthatjuk a videójátékok történetének legviccesebb jeleneteit, ami Eiko szerelmes levele körül játszódik. Nem mondom el, hogy mi történik, de készülj fel egy rekeszizomgörcsre, annyi félreértés lesz. Végül a csapat kitalálja, hogy elindulnak a trenoi kártyaversenyen.

Treno

Először beszéljünk Dr Tottal, aki felajánl pár kártyát, hátha szükságünk van rá. A kártyabarlangban egy verseny készülődik, amin el kell indulnunk, és az sem árt, ha megnyerjük. Itt természetesen egy egész raj Ate következik, amik között rengeteg rejtett is van, és az egyik szükséges a Burman Coffee megszerzéséhez (emlékszel, azt kell Mr Morridnak viszszavinni a dali melletti toronyba). Következzen az összes ATE, megtekintési sorrnedben:

Eiko Talks Life	Egyszerűen nézzük meg
How He Ended Up Here	Viviről szól, ahol hazaküldhetjük
Hippo's Prize	Ha nem küldtük haza Vivit, akkor az első kártyaparti előtt tekinthetjük meg
Memories By The Water	Egyszerűen nézzük meg
City People	Egyszerűen nézzük meg
Home Sweet Home	Ha hazaküldtük Vivit, akkor az első kártyaparti után nézhetjük meg
Good Old Days	Miután megnyertük az első partit
Lesson's Of Life	Az első parti után Freyával mondjuk azt, hogy érdekel minket ("Of Course...") Amarant sztorija
Hallucination	A második parti után nézhetjük meg
Premonition	A második parti után nézhetjük meg

Ha hazaküldtük Vivit, akkor Zidane csatlakozik hozzá, és mehetünk megszerezni a Burman Coffee-t. Ehhez menjünk Daliba, és kutassuk át a polgármester házát, hiszen nincs otthon. Lassan mozogjunk, mert a fia a fotelban hortyog, és ha rohanunk, felébred, és kezdhetjük elölről. A szekrényben megtalálhatjuk a Mini-Brahne nevű tárgyat. Kutassunk még párszor itt, amíg a kölyök ezt nem mondja: "Zzzz". Ekkor menjünk a kályhához,



és azt is nézzük meg, oda van elrejtve egy kulcs (Mayor's Key). Ezzel felszerelkezve menjünk be a szélmalomba, és nyissuk ki a zárt ajtót. A Choobo mellett menjünk el a képernyő jobb szélére és nyissuk ki a rejtett ládát. Ebben van 30000 Gil, de ha még egyszer átkutatjuk, akkor egy Burman Coffee-t is találunk. Ezzel már elvileg megvan mind a három kávé, vigyük vissza Morridnak, aki megígéri, hogy elküldi nekünk a Mini-Prima Vistát, és amikor legközelebb betérünk Lindblumba a Tantalus tornyába, ott fogjuk megtalálni.

Ha Freyát szeretnénk felvenni az aktív csapatba, akkor mondjuk azt Amarantnak a Good Old Days ATE alatt, hogy nem érdekel a története ("I won't..."), ekkor nem kapjuk meg a Lessons Of Life ATE-t, viszont Freya az aukciós ház mellett vár minket. A City People ATE után (ha megnéztük a Memories By The Water-t is) Eikot megpróbálja elrabolni az a fickó, aki már Garnettől is lenyúlt egy rakás pénzt. Eiko nem olyan kis szelíd, mint Garnet, úgyhogy jól elhajtja a rablót, sőt, egy Chimera Armletet is elhagy a fickó, vegyük fel.

Látogassuk meg az aukciósházat, és nézzük meg a kínálatot. Akkor tudunk licitálni, ha odamegyünk a kikiáltóhoz. A legjobb taktika az, ha kivárjuk, amíg el nem kel a tárgy, és akkor emelünk a liciten. Ha hamar elkezdünk emelgetni, akkor a nemesek is beberzerkelnek, és irdatlan mennyiségű pénzt fognak rászánni a cuccra. Első körben vegyük meg a Dark Matter nevű tárgyat, amivel Garnetnek taníthatjuk meg Odin megidézését. Van jópár értelmetlennek tűnő tétel, amiket szintén hasznos lehet megvenni. Ezek némelyike korábbi Final Fantasy-játékokból való.

Látogassuk meg a Synth Shopot, jelentősen feljavult a kínálat. A Knight's Residence Weapon Shopban ismét harcolhatunk egyet, ezúttal egy Catoblepas ellen, ha legyőzzük, 15000 Gil üti a markunkat. Ha később, még a harmadik CD-n visszajövünk, akkor egy Amdusias vár ránk, érte egy Runing Shoes jár.

Ezután igyekezzünk megnyerni a kártyabajnokságot. Ha elbukjuk az első vagy a második meccset, újra kell játszanunk, persze az elnyert kártyákat nem kapjuk vissza. Ha nagyon kevés kártyánk van, vehetünk a Card Sellertől párat, ha 5 kártya alá esik a készletünk, akkor menjünk vissza Tothoz, aki ellát minket néhány egész jó lappal. A játszmák között ehelyett inkább mentsünk, ez különösen a harmadik meccs előtt hasznos, mert az előző évi bajnok keményen játszik. Ő egyébként nem más, mint Cid, aki csak Oglop lapokkal játszik (Sailor Erin néven). Ha megnyerjük a meccset, egy Rebirth Ring a díjunk. Sajnos nem örülhetünk felhőtlenül, ugyanis Eiko ront ránk azzal a hírrel, hogy valaki megtámadta Alexandriát.



Alexandria

(szörnyek: Mistodon)

Dagger még meg sincs koronázva, mégis válsághelyzetbe jut, meg kell védenie népét. Ehhez ki kell adnunk parancsainkat. Ha rossz embereket választunk ki a feladatra, akkor csak egy Ethert kapunk, ha azonban minden parancs jó embernek szólt, akkor egy Angel Earrings a jutalom. Ha beszéltünk a játék elején (amikor Steinerrel kerestük a hercegnőt) Breireicht lovaggal másodszor is, akkor ő elárult néhány dolgot lovagjaink erősségéről, innen tudhatjuk, hogy ki mire alkalmas.

Protect the townspeople	Weimar és Haagen
Contact Lindblum	Breireicht és Laudo
Gather information	Blutzen és Kohel
Fire the cannons	Mullenkedheim és Dojebon

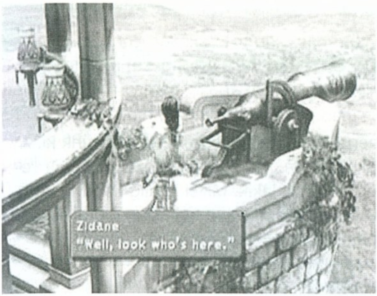
Ezután Beatrix és Steiner kivonulnak az utcára, hogy megvédjék az embereket, rájuk Mistodonok támadnak. Steinernek adjunk Ice Brandot, és egy Add Status képességet. Ha több ellenfél jön egyszerre, használjuk Beatrix Climhazzard képességét. Az utolsó csata után fosszuk le Beatrixot - sajnos a kardját csak ő tudja használni... Az utolsó csatában Steiner Trance-állapotban indul, így egy csapással intézi el a hazája ellen támadó szörnyeket.

Dagger valami furcsát érez (Zavart érzek az Erőben), és elindul megkeresni a forrását. Ha nem jó irányba indulunk el, akkor nem engednek tovább az őrök, így nem lesz nehéz eljutnunk a jó helyre. A "jó hely" esetünkben egy hatalmas csigalépcső, annak is a teteje. Mikor Dagger és Eiko felérnek a lépcső tetejére, a kamera átvált Zidane-ékra. Ha akarjuk, most is megpróbálhatjuk lecsapni a Tantariant (a könyv a könyvtárban), ez után (vagy helyett) pedig menjünk Garneték után, és mentsük meg őket. Garnet végül megidézi a város névadóját, Alexandert, és az Eidolonok - Bahamut és Alexander - összecsapnak, és utóbbi nyer. Feltűnik azonban egy új játékos, egy Garland nevű köpenyes alak, aki megsemmisíti Alexandert. Most már mind a három város (Lindblum, Burmecia, Alexandria) romokban hever...nagyszerű...



Lindblum

Végül Lindblumban kötünk ki, ahol mindenki lihegve készül fel a végső leszámolásra Kuja ellen. Először is ébredés után reflexből raboljuk ki a ládát, és egy Egoist's Armletet és egy Elixirt találunk. Beszéljünk Mogkival is, aki egy levelet bíz ránk. Haladjunk kifelé, mire Blank érkezik meg...nocsak, a rablóbanda bejáratos lett a királyi palotába? Mikor megkér-



dezzük, hogy hol van Dagger, megkapjuk a hőn áhított információt, miszerint a tetőn a teleszkópnál. Látogassuk meg a hercegnőt (döbbenten vehetjük észre, hogy nem válaszol - elment a hangja. Ez avval jár, hogy egy jó ideig néha nem teljesíti a csatában kapott parancsokat), majd menjünk be a tanácsterembe, és beszéljünk a többiekkel. Menjünk vissza a vendégszobába, ahol mindenki aggódva beszél a hercegnőről, utána menjünk a trónterembe, ahol Cid megelégelve az Oglop-létet, egy varázsfőzetet akar készíttetni. Ehhez viszont három folyadék szükséges: az Unusual Potion, a Strange Potion és a Beautiful Potion.
Az Unusual Potion Cinnánál van, és egy kapóra jövő ATE meg is mutatja, hogy hol tartózkodik éppen: a Tantalus tornyot szerelik. Induljunk is el a színházi negyedbe, ahol találkozhatunk a Cleyrában megmentett burmeciaiakkal. Menjünk le Michelhez, és vegyük fel a Strange potiont, meg a Lapis Lazulit. Ezután menjünk, beszéljünk Cinnával, és kérjük el tőle az Unusual Potiont. Ha később visszamegyünk az éppen reparálódó épületbe, találhatunk pár adag Gilt (1273, 4826, 970) és ha megcsináltuk Morrid küldetését, akkor a Mini-Prima Vista is ott van az ágyon. Az utolsó italka, a Beautiful Potion az üzleti negyedben van, itt először is adjuk oda a levelet Moodon-nak. Ezután menjünk a kártyaőrült házába, és vegyük fel a Remedy-t és az Elixirt. Beszéljünk Alice-szal, és kérjük el tőle a Beautiful Potiont. Ha megvan a három flaska, menjünk vissza a palotába, és adjuk át őket Cidnek. Tadadadaaaaa! A varázslat sikerült, Cid többé már nem Oglop-formában van, és nem mondja többé, hogy <Gwok-Gwok>. Igaz, nem biztos, hogy sokkal jobb a békaforma, és a folyamatos <Ribbit-Ribbit>-ezés. A banda kisüti, hogy ki kellene deríteni, hogy mi az összefüggés a Black Mage-ek és Kuja között, következő úticélunk tehát a Black Mage Village. Menjünk el a Serpant's Gate-hez, vegyük fel a Chimera Armletet, és menjünk el a Blue Narciss-hoz. Ekkor kaphatunk egy rejtett ATE-t, a Give Me My Money címűt, ez akkor történik meg, ha nem fizettük ki a Quina által megevett Pickle árát az eladónak. Ehhez az kell, hogy kevesebb, mint 100 Gil legyen nálunk. Szálljunk be a hajóba, és induljunk el északra. Igen vicces, amikor Quina meg akarja enni Cidet, és az tiltakozik, mire Quina meglepődve kiált fel: Jéééé, beszélő béka!

Black Mage Village

Ahhoz, hogy eljuthassunk ide, kössünk ki a Gegalrich Shore nevű partszakaszon, és induljunk el az erdőbe. A falu teljesen kihalt, alig maradtak hárman a kis településen. Vivi egyből elrohan a temető felé, nemsokára menjünk utána. Előtte azonban vegyük fel a Black Belt nevű tárgyat a boltban (létrával az emeletre, és ott az ágyban). 288-as számú elvtársunk a temetőnél van, és elmondja, hogy a mágusok azért mentek Kujával, mert azt ígérte nekik, hogy így nem fognak "leállni".
Nézzük meg a Chocobo-nevelő mágusokat, majd térjünk vissza a kijárathoz, ahol 288 elmondja, hogy Kuja a kontinens keleti részén él, a sivatag alatt.

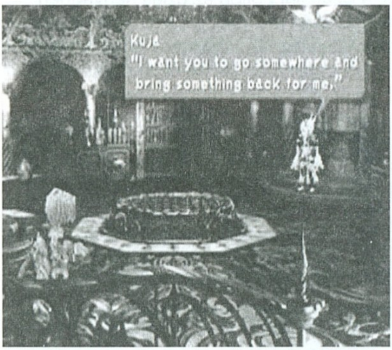
Desert

(szörnyek: Antlion, Goblin Mage, Griffin, Troll, Ogre, Grimlock)

Hajózzunk a Blue Narcisse-szal a sziget (kontinens) legkeletibb részére, és kössünk ki. A közelben találhatunk négy hatalmas örvényt a sivatagban. Az örvények közül az egyik vezet Kuja rejtekhelyére, a másik háromban egy-egy Antlion lakik. Mivel itt alig kapunk érte XP-t és AP-t, nem érdemes velük harcolni. Azt válasszuk, amelyik a legészakabbra fekszik, mire Kuja nevetése hallatszik, és az egész csapat eléjul...

Desert Palace

Kuja megfenyeget minket, hogy ha nem tesszük meg, amit kér, akkor a többiek kis hamukupaccá fognak átváltozni. Mivel a többiek élete is veszélyben van, muszáj belemenni az üzletbe: nem halnak meg, ha elhozunk neki egy Gulug Stone nevű tárgyat egy Oeilvert nevű furcsa helyről. Itt mindenképpen hallgassunk Kujára - hiába ő a legnagyobb ellenségünk, MOST nem hazudik - és úgy állítsuk össze a csapatot, hogy mágusok nincsenek benne, mert Oeilvertben nem tudunk semmiféle varázslatot használni (a különleges képességekre ez nem vonatkozik).



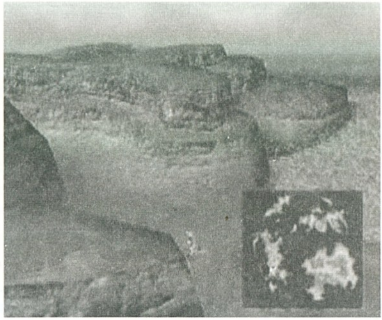
Talán Zidane-Amarant-Freya-Quina összeállítású csapat a leghatékonyabb. Akiket kiválasztottunk, azokat Kuja elteleportálja a Hilda Garde I (Cid első hajója) kikötőjébe, ahol egy jót tudunk tápolni. Itt találkozhatunk először a Grimlock nevű lényekkel, akiket kissé nehéz legyőzni megfelelő taktika nélkül. A legjobb módszer az, ha a kékfejűeket fizikai erővel csépeljük, a rózsaszín arcúakat pedig varázslattal alázzuk le. A hajón találkozunk kedvenc ikreinkkel, Kuja hű szolgálóival, Thornnal és Zornnal. Rövid út után meg is érkezünk egy síkságra, valahol a nyugati kontinensen.

Forgotten Continent

(szörnyek: Jabberwock, Catoblepas, Adamantoise, Armstrong, Cactuar)

Mikor megérkezünk, Zidane egyből kiszáll az Airshipből, és már nem is tudunk visszatérni. Szerencsére vásárolni azért tudunk, még Hi-Potiont is, vegyünk minél többet, szükségünk lesz rá, bár Thorn és Zorn elég borsos árulják portékáikat. Az itteni lények nagyságrendekkel erősebbek, mint az eddig találtak, vigyázzunk jól, a Cactuart csak akkor támadjuk, amikor nincs "elrejtőzve", mert különben 1000 HP-t kapunk vissza. Itt jópár képességet szerez-

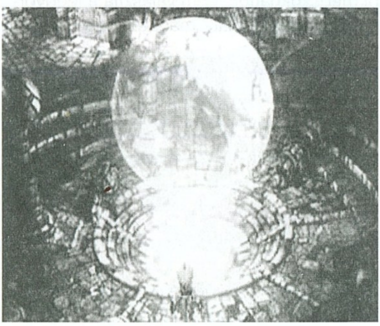
hetünk Quinának - északra pedig egy mocsárban ehetünk békákat. Ha nem akarunk sokat harcolni (ez igen javallott, nem baj az, ha fejlődünk kicsikét), akkor keríthetünk egy Chocobót a kontinens északi csücskében. Akár madárháton, akár gyalogosan, de mindenképpen talpig felszerelkezve kezdjük meg utunkat dél felé, ahol egyre sötétebb van. Mindenképpen nézzük a térképet, mert elég könnyű eltévedni a kanyonok között; ha jól kanyargunk, akkor hamar eljutunk az Oeilvert nevű fura képződményhez, ahová menjünk is be!

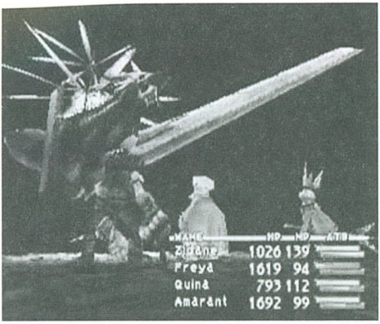


Oeilvert

(szörnyek: Ogre, Epitaph, Garuda)

Rögtön a bejáratnál egy Mog, név szerint Mimoza üldögél, és rögtön egy levelet bíz ránk, amit Mooelnek kell elvinnünk. Működtet egy boltot is, ahol feltölthetjük megfogyatkozott készleteinket. Ami a Potionoknél is fontosabb (vegyünk sok Softot), rengeteg új fegyvert is árul, amiket érdemes megvenni, már csak az új képességek miatt is - ha gyalog jöttünk, biztos van rá pénzünk.
Oeilvertben találkozhatunk az Epitaph nevű ellenféllel, aki igen kemény tud lenni. A harc elején ugyanis megidéz egy másolatot a nyolc karakterünk egyikéről. Ha éppen a jelenlevők közül idéz meg egyet, akkor bajban vagyunk, mert őt egyszerűen megöli. Ha ezt el akarjuk kerülni, akkor használjunk egy Softot az Epitaphon, és egyből meghal - az ezt kihasználó játékosok pedig XP és AP nélkül maradnak. Ha megöljük a klónt, akkor kapunk egy újabbat, maxmimum hármat tud kiköpni - ha mind a hármat legyőzzük, és utána intézzük el magát a szörnyet (nem Softtal!), akkor rengeteg XP-t kapunk.
Menjünk oda az ajtóhoz, ami közeledtünkre feltárul. Először is tagyük rá mohó mancsainkat a Remedyre, majd a lépcsőkön fölhágva vegyük fel a Rising Sunt (ezt elhajítva Amarant ipari méretű sebzést képes okozni). A fenti erkélyről menjünk be a baloldali szobába, és találhatunk egy ládában egy Elixirt, valamint megvizsgálhatunk egy gömböt, ami színt változtat kaparászó kezeink érintése nyomán. Menjünk vissza a lenti térre, és nyissunk be a jobboldali ajtón, ahol sárgafejű kis barátunk, Stiltzkin vár minket, vegyük meg a szokásos szállítmányát. Mivel itt nem sok mindent tudunk kezdeni, menjünk vissza két ajtónyit balra, ahol egy Diamond Sword van a ládában; ezt - ha a csapatban van - aggassuk fel Steinerre. A központi kör furcsa fényeket bocsát ki ma-



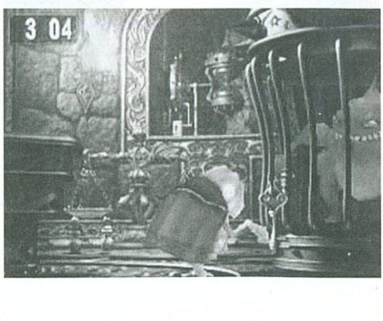


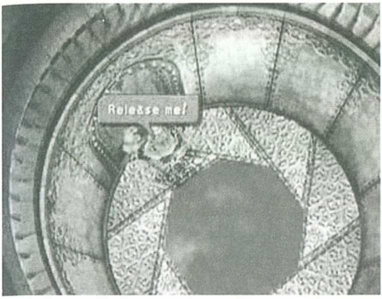
gából, miután megcsodáltuk, vegyük fel a szoba másik oldalán a Shield Armort. A helységből menjünk ki a lenti ajtón, és egy olyan terembe jutunk, ahol két kis gömb van (ha megvizsgáljuk őket, semmi nem történik), valamint egy Power Vest. Ha felhágunk a lépcsőn, akkor másik két gömb mellett egy Feather Boots hever. Zidane is rájön, hogy a megfelelő sorrendben kell megnyomni őket, hogy valami hatásuk legyen. Kezdjük a bal fentivel, és az óra járásának megfelelő irányban haladva nyomjuk meg őket. Miután ezzel megvagyunk, menjünk fel az északi lépcsőn, ahol egy újabb gömb várja, hogy megtapizzuk. Ezután némi lézershow keretében megtudunk pár dolgot magáról Oeilvertről, és a múltról. Ezután menjünk vissza a baloldali terembe, és bemehetünk az eddig zárt ajtón, ahol a falra faragott szobrok felvilágosítanak minket a világ kezdetéről. Ezután menjünk vissza abba a terembe, ahol bejöttünk Oeilvertbe, és menjünk jobbra. Itt egy újabb Mog (Mooel) vár minket, adjuk neki a levelét, majd mentsünk, és ha kell, használjunk egy Tentet. Menjünk jobbra, nézzük meg a hologramot, majd vegyük fel a Gaia Gear nevű páncélt a ládából, majd irányt a Gulug Stone és az újabb főellenség felé.
A csapat összeállítása csak rajtad múlik, a lényeg az, hogy Clear Head képesség legyen mindenkinél aktív, és a harcosaink használják legerősebb képességeiket. Amaranttal hajigáljunk Pinwheelt, Rising Sunt vagy Wing Edge-et, Freyával ugráljunk, a maradék karakter pedig gyógyítson tárgyakkal. Amikor legyőztük Arkot, vegyük fel a Gulug Stone-t, és a kamera visszatér a Kujánál maradt pajtásokra.

Desert Palace

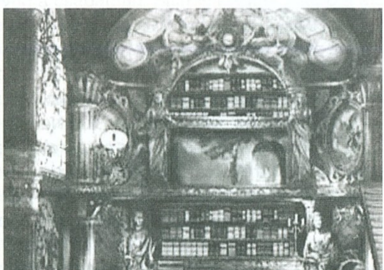
(szörnyek: Ogre, Grimlock, Drakan, Torama)

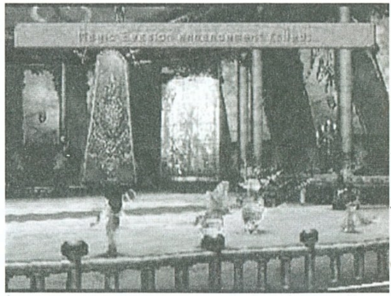
Kiderül, hogy Kuja szavában nagyon nem lehet bízni, hiszen az a terve, hogy megöli a többieket. Természetesen, ahogy a gonoszoktól megszokhattuk, nem választja a leggyorsabb megoldást, hanem lassan kívánja kivégezni az ittmaradtakat - mégpedig egy homokórányi időt kapnak. Csak Cid van szabadon, az ő feladata lesz a mentőexpedíció realizálása. Menjünk dél felé, hallgassuk meg a Feketemágusokat, de ne őket kövessük, hanem az ösztöneinket, és a másik irányba távozzunk. Itt egy fura minijáték kezdődik; a kört nyomkodva kell óvatosan a homokóráig lopakodnunk. Egy tüskés lény hortyog az óra melletti ketrecben, ha akkor mozgunk, amikor ébren van, akkor elölről kell kezdenünk a lopakodást. A sikeres osonás végrehajtására hat perc áll rendelkezésünkre - ha





nem sikerül, akkor kampó... Mikor elértük az üveget, még el kell döntenünk, hogy hogyan jutunk el odáig, hogy meg is tudjuk fordítani; ehhez válasszuk azt, hogy az agyag, a kő és a vas bábukat használjuk. Mikor megvan a kulcs, kiszabadíthatunk mindenkit, és (ha nem volt benne az előző csapatban) Eiko veszi át a vezetést. Először is menjünk vissza a homokóra szobájába, és egy Mogot találhatunk (Mojito). Nála mindenképpen mentsünk, és vegyünk annyi gyógyítószert, amennyit csak tudunk.
Ezután távozzunk arra, amerre a Feketemágusok mentek. Ezen a területen a feladatunk az lesz, hogy minden lehetséges gyertyatartóban fényt gyújtsunk. A folyosó bal oldalán lesz az első fellobbantandó pilács, és ha a megjelenő Bloodstone-t megvizsgáljuk, egy Promist Ring nevű tárgyat kapunk. Menjünk fel a lépcsőn, ahol egy angyal szobra két kődémon között áll, itt addig rohangáljunk, amíg meg nem jelenik egy mágikus lépcső. Ez a rejtett járat egy mécseshez vezet, amit meg kell gyújtanunk. Ezután menjünk vissza, és folytassuk utunkat balra (előtte egy rejtett ládában, a terem jobb oldalán egy Fairy Earrings nevű tárgy hívogat minket).
Egy szobrokkal három részre osztott terembe jutunk, ahol a célunk az, hogy minden gyertyát meggyújtsunk. Először lobbantsuk lángra mindhárom elérhető gyertyát, majd a megnyíló rejtett ajtón át ügessünk át a jobb teremrészbe. Itt gyújtsuk meg a bal alsó kandelábert. Ekkor térjünk vissza a bal oldalra, és oltsuk el a baloldali, és a felső mécsest. Ezután be tudjuk kapcsolni az eddig elérhetetlen két középső gyertyát. Mikor ez megvan, gyújtsuk fel a két baloldali, és a két jobboldali viaszrudat. Ezután kapcsoljuk be az utolsó pilácsot, ami középen, legalul található. A megjelenő Bloodstone-ból szedjük ki az Ankletet, és menjünk tova. Ezen a folyosón is van egy kandeláber, és a Bloodstone egy Shield Armorral jutalmaz minket. Ezután menjünk körbe, gyújtsuk meg a gyertyát, és az ezzel aktivált lépcsőn menjünk fel. Egy könyvtárba jutunk, ahonnan a látszat szerint nincs kijárat - ne hallgassunk a szemünkre. Először is világítsuk ki a poros könyveket a bal oldalon található gyertyával, és az így megnyílt rejtett lépcsőn menjünk fel. Egy újabb kandeláber vált elérhetővé, használjuk is ki a soha vissza nem térő alkalmat a piromániánk kiélésére - a könyvespolc egy része kiveszi szabadságát: megnyílt az út. Menjünk is be, és nézzük meg a Bloodstone-t: egy N-Kai Armletet rejt.
Menjünk vissza a könyvekhez, és menjünk fel a kisebb lépcsősoron, ahol egy újabb mécses várja a tűzre éhes kalandorokat. Egy újabb rejtett járat nyílik meg, amit követve két újabb pilács vár ránk. Menjünk vissza a könyvtárba, ahol gyújtsuk meg az utolsó gyertyát - meglepetésünkre egy sokadik titkos járat jelenik meg, ahol végre egy lángra lobbantandó gyertya vár ránk - még úgysem volt elég. Térjünk vissza a rejtett alagutakkal át-, meg átszőtt könyvtárba, és menjünk a Mog-nyüszögés iránt - balkéz felé. Ment-





sünk egyet (épp ideje volt) és menjünk tovább az úton, ahol egy újabb pilácsgyújtogató kis performance-ban alakíthatunk főszereplőt. Először is lobbantsuk fel a lángot mindkét kandeláberben, és szedjük ki a Black Hoodot a Bloodstone-ból. Ezután oltsuk el a baloldali kanócot, és a megjelenő ajtón fussunk át a másik oldalra. Itt szintén gyújtsunk meg mindent, amit csak lehet, majd a Bloodstone-t megvizsgálva vegyük fel a Venetia Shield-et. Ezután oltsuk el a középső gyertyácskát, és voila, megjelenik egy újabb rejtett lécső. Használjuk is ki, menjünk föl a tetejére (félősebbek menjenek vissza menteni), amíg meg nem találjuk az utolsó meggyújtandó viaszrudat. Még mielőtt alápiszkálnánk, készüljünk föl a következő csatára: Daggernek az Aquamarine-t, Vivinek a N-Kai Armletet adjuk oda, mert a Valia Pira névre hallgató fura alakú szörny nem kedveli a vizet. Eikora Carbuncle (Ruby Light) megidézését bízzuk, és így nem lehet gondunk.
Valia Pira harc elején megvizsgálja, hogy minden Bloodstone-t kiraboltunk-e, vagy sem. Amit otthagytunk, azt a tárgyat felhasználja ellenünk (olyan varázslatot használ, amit abból lehet megtanulni). Mindenkivel próbáljunk locsolkodni, képzeljük azt, hogy Húsvét van, úgy könnyebben fog menni (Water, Leviathan, Water Sword). Amikor már csak fele HP-ja van szegény jószágnak, Reflectet varázsol magára - mivel egy varázslatot csak egyszer lehet visszalőni - ezt ellensúlyozzuk egy Carbuncle-lal. Mikor levertük, gyújtsuk meg az uccsó kanócot.
Mikor ez megvolt, a kép visszavált Zidane-ékra, akik épp most érkeztek meg a másik kontinensről. Menjünk vissza a teleporthoz. A csapat Kuja szobája elé kerül vissza, ahol oda is adjuk nekik a követ. Kuja szobájában találhatunk egy jó kártyát, a Namingwayt. Menjünk vissza a teleporthoz, és igyekezzünk elérni a Hilda Garde-ra. Sajnos a két bohócunk már elhajózott Kujával egyetemben, nem tudtunk odaérni időben. Menjünk fel a lépcsőn, kapcsoljuk át a bizgentyűt, és másszunk le a létrán, mire a világtérképen kötünk ki.

Lost Continent

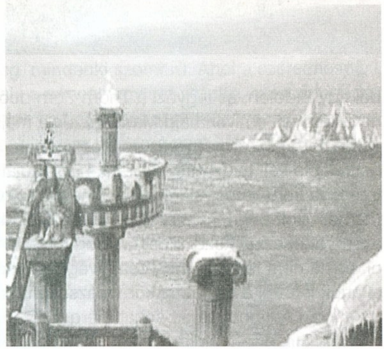
(szörnyek: Whale Zombie, Green Vepal, Blazer Beetle, Feather Circle, Gigan Octopus)

Itt válasszunk ki egy ütőképes csapatot (Vivi nagyon hasznos, őt mindenképpen rakjuk be a partiba, a többi opcionális). A Blue Narciss üldözi a Hilda Garde I-en menekülő Kuját a Lost Continent nevű helyre. Ez a hely elég nedves, de meglepő módon páran élnek itt is. Egy kisebb vár is van a nyugati részen, mely az Esto Gaza névre hallgat. Mindenképpen harcoljunk itt egy kicsit (aki nagyon nem akar, az Chocobo-háton menjen), mert sok XP-t kaphatunk, és ha Quina velünk van, akkor sok képességet tanulhatunk vele. Ha csapattagokat akarunk váltani, akkor menjünk vissza a hajóhoz. Akár el is utazhatunk más helyekre, de nincs sok értelme, csak akkor folytatódik a történet, ha Esto Gaza felé vesszük az irányt.

Esto Gaza

(szörnyek: Garuda)

Esto Gaza körül rajokban támadnak a Garudák, akik ellen nagy könnyebséget jelent, ha mindenkire felrakjuk a Locomotion képességet. Ha belépünk a tulajdonképpeni templomba (az itteni vallás a Shimmering Island felől áradó erőre épül), találkozhatunk a vallási vezetővel, akinek neve/rangja Bishop. Ő elmondja, hogy Kuja és a Feketemágusok Mount Gulug felé vették az irányt. A türelmetlenebbek akár követhetik is őket azonnal a bal kijáraton, azonban van itt még pár felfedeznivaló, maradjunk még egy kicsit. Jobbra lézengenek Esto Gaza lakói, akik egy boltot is üzemeltetnek, vegyünk mindenkinek új fegyvereket (úgy semmiképpen ne menjünk tovább, hogy nem vettük meg Vivinek az Octagon Rodot - ebből tudja megtanulni a Firaga, a Blizzaga és a Thundaga varázslatot), Amarantnak dobálni való cuccokat (egy Wing Edge el van rejtve a szoba jobb oldalán), és jópár Vaccine-t. Ha újra beszélünk Bishoppal, akkor felkínálja, hogy 100 Gilért cserébe pihenjünk meg. A város fölött megtalálhatjuk Morikát, a Mogot. Ha felmegyünk a tetőre, akkor megláthatjuk a Shimmering Island-et - jól néz ki, valljuk be. Ezután menjünk a hegy irányába.



Mount Gulug

(szörnyek: Grenade, Red Vepal, Wraith, Worm Hydra, Red Dragon)

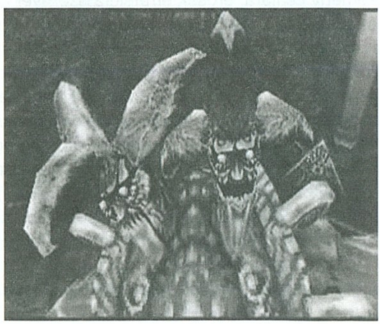
Mindenekelőtt Eikót elrabolja Kuja, őt kell tehát visszaszereznünk. Készüljünk fel jónéhány kemény csatára, erősek errefelé a szörnyek. A Water- és Ice-alapú támadások jól sebzik őket, ezért Vivi és Steiner mindenképpen legyen a csapatban. Sajnos Dagger állapota már kritikusnak nevezhető, az esetek felében elrontja a parancsokat, ezért őt ne vigyük magunkkal. Quina itt is tanulhat pár trükköt, pakoljuk be őt is a brancsba. Body Temp és Antibody legyen mindenkin. Menjünk be az első házikóba, ahol a feledékeny tulajok 9693 Gilt hagytak, és a hirdetőtáblát is elolvashatjuk - némi információt tartalmaz. Az emeleten egy Ether lapul, egy létrán lemászva pedig egy Red Hat boldog tulajdonosai leszünk. Ha mindezzel megvolnánk, akkor menjünk vissza a bejárathoz, és menjünk be a kunyhóba. Egy rejtett láda (Golden Hairpin-nel kibélelve) és egy lyuk vár ránk. Miután az elsőt a szokásos módon kezeltük, ugorjunk be a likba. Egy kút mellé érkezünk, az lesz a célunk, hogy majd másszunk bele, de ehhez szükséges lesz megtudni, hogy hogyan tudjuk előcsalni a kötelet (sajnos Vivi nem tudja a Create Rope varázslatot). Mehetünk balra vagy jobbra, mindkét oldalon egy-egy Mog (Moolan, Mogtaka), két-két Red Dragon vár minket.



A kincsekben van csak különbség, balra egy Demon's Mail és egy Elixir van, jobbra meg egy Gaia Wear és egy Wing Edge. Mikor mindent bejártunk, és elolvastuk a kötél előcsalására vonatkozó utalásokat, húzzuk meg háromszor a kart, és ereszkedjünk le, ahol vidám köszöntőbizottság vár ránk: Red Dragonok. Mikor kinyiffantak, menjünk be az általuk vájt lyukon a hatalmas barlangba, ahol Thorn és Zorn ezúttal Eikónál próbálkozik a Garnetnél már elvégzett operációval: megpróbálják belőle kinyerni az idézőerőt. Hamarosan előbújik a leányka ingéből a kis Mogja, és kiderül, hogy ő igazából egy Eidolon, és legyőzi a Thorn-Zorn duót. Mikor eltávozik, Eiko megkapja a Ribbon nevű tárgyat, amivel majd Madeent tudja majd megidézni. Egyelőre azonban nagy baj van, Thorn és Zorn ugyanis egybeolvadnak, és létrehozzák a Meltigemini nevű szörnyeteget, akit le kell győznünk. Kiderül, hogy Kuját a Trance-állapot érdekli, hiszen ha ő is transzba kerülhetne, akkor sokkal nagyobb hatalma lenne. A csapatból hiányzik majd Vivi (ha nem volt benne, akkor ez természetes), aki Kuja után rohan, helyére Eiko lép be. A szörnyeteg azzal kezdi a csatát, hogy mindenkire Virust rak. Ezt Vaccine-nal tudjuk kikúrálni, és ha nem tesszük meg csata végéig, akkor nem kapunk AP-t a csata végén. Ha hamar akarjuk letudni a csatát, akkor varázsoljunk rá Minit, és tapossuk el. Nem árt, ha a karaktereken van Antibody, mert sokat mérgez. Csata után megtaláljuk Lady Hildát, Cid király feleségét (Hilda változtatta őt Ogloppá, mert megcsalta). Miután megismerkedtünk őkirályi fenségével, visszakerülünk Lindblumba. Ott a királynő, miután megeskette urát, hogy nem fogja többet megcsalni mindenféle csini nemeskisasszonyokkal, visszaváltoztatja daliás emberré.

Mi a szokott helyünkön, a vendégszobában ébredünk, és mikor leérünk a trónterembe, Zidane barátunk egyből megpróbálja elhajtani a számára ismeretlen férfiút a trónról. Amikor a helyzet tisztázódik, mindenki lemegy a konferencia-terembe, ahol Hilda asszony elmondja, hogy mit is tudott meg Kujától, amikor az fogságban tartotta. Kiderül, hogy ellenségünk egy másik világból származik (emlékeztek Oeilvertben a hologramokra?), és az egyetlen út oda, az Ipsen's Castle nevű helyen található.

Mielőtt indulnánk Zidane-nak feltűnik, hogy Garnet eltűnt. Miután végigkutattuk az egész várost, kiderül, hogy nem Lindblumban van. Zidane gyorsan elrohan Alexandriába, ahol néhány fura jelenet után találkozunk Bakuval és Beatrix-szal. Utóbbi ajándékoz nekünk egy Garnet nevű drágakövet, majd elirányít minket Dagger titkos rejtekére - Brahne sírjához. Itt meglepődve vehetjük tudomásul, hogy Garnet visszanyerte a hangját (ez azt is jelenti, hogy már nem rontja el a varázslatait), sőt újításként levágja gyö-



nyörű haját is. Ezután visszakerülünk Lindblumba, ahol - miután mindenki megcsodálta Garnet új stílusát - Cid emberként egyből visszatér kedvenc elfoglaltságához, az Airship-építéshez, és mi kapjuk meg a Hilda Garde III irányítását. A hajón találhatunk egy Tentet és egy Elixirt, ezeket vegyük magunkhoz, majd - mielőtt az Ipsen's Kastélyhoz mennénk - végezzünk el pár dolgot. Először menjünk a South Gate-hez (ahol Steiner becipelte egy zsákban Garnetet), ahol egy eddig elérhetetlen ládát nyithatunk ki, amiben az Elixir kártya van. A Treno és South Gate között egy völgy van, ahol Mosco őriz két ládát - marjuk fel az Elixirt és a 3206 Gilt. Mielőtt még elrepülnénk a kastélyba, két helyre mehetünk még el.

Alexandria

A néhai metropolisz nyüzsgő élete már a múlté, de pár hasznos dolgot találhatunk. Minden helyi lakos a hatalmas veszteségen kesereg, mindenki szomorú. Ahol a szerelmespár összeborul, egy Ethert lelhetünk. Az a boltos, aki a páncélnagykert vezette, most a fogadó előtt árul, van pár hasznos cucca. Ha beszélünk a mellette ácsorgó idegenvezetővel, akkor összehívhatunk egy gyűlést, a város helyreállításáról - értelme nem sok van, mert nem tudnak megegyezni, mindenki a saját portájánál kezdené a söpörgetést. Kaphatunk egy ajándékot a rohangáló kislánykától, mégpedig az Alexandria kártyát. Ha a Synth Shopot keressük, akkor a torony közelében kutakodjunk, egy öregember vezeti a boltot. A kikötőnél 4832 Gil van elszórva a lépcsőknél, balra pedig egy Topaz hever. A tönkrement szökőkút mögé egy Peridot van elrejtve, a romok között pedig egy Sapphire van.

Daguerreo

Daguerreo a Forgotten Continent déli részén helyezkedik el, egy hegy tetején. A repülőnkkel az előtte levő síkságon tudunk landolni, és a hídon át juthatunk el a városba.
Daguerreót azért éri meg felkeresni, mert rengeteg új cuccot vehetünk, illetve szintetizálhatunk. Amint beérünk a városba, egy lifttel meglátogathatjuk a magányos Mogot, Noggy-t.
A lifttel szemben a Synth Shop található, ahol a legjobb cucc a Black Robe és a White Robe. A bolt vezetője az a gyanús négykezű alak, aki már kirabolta Daggert, és el akarta rabolni Eikót Trenoban. Ő ismer minden ládát az egész játékban, és ha eddig jól teljesítettünk (értsd: azon kívül, ami a földhöz volt szögezve, mindent elloptunk és kifosztottunk), akkor különféle fokozatokba sorol be minket. Ha elérjük a S(uper) fokozatot, akkor annyira megretten fantasztikus képességeinktől, hogy elrohan, és csak némi kergetőzés után kaphatjuk meg jussunkat, a Rank S Awardot. Vele mindenképpen kártyázzunk, mert hiába vannak jó lapjai, ha egyszer igen ostobán játszik.



Daguerreo könyvtárában zajlik az élet. Egy fiatal fickó (Young man) és egy másik hapsi (a gyógybolt eladója) vitatkoznak valamin. Ha folyamatosan a Young Man mellett érve-



lünk, akkor egy Flare kártyát, ha a Sales Clerk mellett tesszük le a voksunkat minden kérdésben, akkor egy Meteor kártyát kapunk.

A patika mellett egy furcsa kő van, amit vizsgáljunk meg Zidane-nal, mire az lezuhan. Ezután beszéljünk a könyvet kereső tanulóval, majd keressük meg az áhított olvasmányt a jobb oldalon. Miután a fickó hálát rebegve mond köszönetet, menjünk be a olyosón, amit eddig elzárt testével. Mögötte egy titkos létra van, amivel lemászhatunk egy szintet. Itt egy vénember felkínálja a pihenés lehetőségét 100 Gilért, amit használjunk is ki. Ha nem az öreggel beszélünk, hanem elmegyünk a képernyő bal szélére, akkor egy furcsa alakkal futhatunk össze, aki igen izgatott lesz ha nálunk van a Namingway kártya. Ekkor ő felkínálja azt a lehetőséget, hogy szabadon átnevezhetjük minden karakterünket.

A fegyverbolt a könyvtártól balra van, de sajnos még nem vehetünk semmit, mert a boltos ellátmánya nem érkezett meg. Ahhoz, hogy új cuccokhoz jussunk, el kell simítanunk a problémát valahogyan. Menjünk lejjebb egy szinttel, a fegyverbolt alatti szobába, ahol egy lifteket találunk - csak nem működnek jól. Húzzuk lefelé a bal kallantyút, amíg az alsó lift legalulra nem kerül. Vizsgáljuk meg, mire Zidane sasszemmel kiszúr egy lukat a falban. Nézzünk körül a könyvespolcoknál, és a talált cuccot dugjuk be a lyukba - és ezzel megakadályozzuk a lift elmozdulását. Ezután húzzuk le a jobb kallantyút, amíg a másik lift a meg nem érkezik. Szálljunk be, és liftezzünk fel a fegyverboltba - a boltos annyira örül, hogy alacsony áron adja el nekünk cuccait.

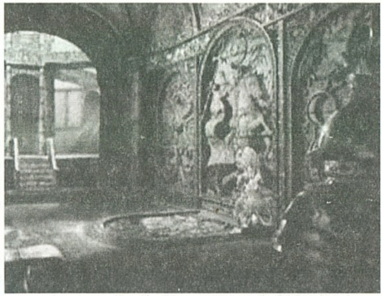
Miután ezzel megvagyunk, menjünk vissza Daguerreo bejáratához, és vizsgáljuk meg a vízistent ábrázoló mozaikot. Ekkor lehetőségünk nyílik a birtokunkban levő Ore-ok átváltoztatására - minden 5 Ore-ért egy Aquamarine-t kapunk.

Ipsen's Castle

(szörnyek: Gargoyle, Cerberus, Veteran, Tonberry, Agares)

Ha végeztünk mindennel, akkor vegyük utunkat a Hilda által jelzett kastély felé, ami bizony elég furán néz ki. Itt találhatunk - Eiko kivételével - minden karakter számára jó fegyvereket (Zidane-Dagger, Garnet-Rod, Vivi-Mage Staff, Steiner-Broadsword, Quina-Fork, Freya-Javelin, Amarant-Cat's Claw, Eiko-Golem's Flute). A bejáratnál mindenki összegyűlik, de Amaranton erőt vesz az egoizmussal kevert önbizalomtúltengés, és úgy dönt, hogy ő egyedül fogja megkeresni Kuját. Ezután csapatot kell választanunk, a legjobb, ha Daggert, Vivit és ízlés szerint vagy Eikót vagy Steinert visszük. Ha Quina tudja a LV4 Holy képességet, akkor ő is jól jöhet. Az errefelé található Gargoyle-t könnyű megölni, használjunk rajta Softot.

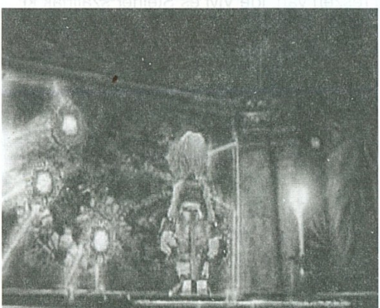
Induljunk el felfelé a hosszú lépcsősoron - amikor bejutunk két titkos ládát lelhetünk, egyikben a Dagger van a másikban egy csillagjegy. Errefelé kóricál Kumool, aki a mentési lehetőség mellett a boltjának széles kínálatával is segítségünkre lehet. Vegyünk tőle pár



Vaccine-t, szükségünk lesz rá nemsokára! Menjünk tovább, kövessük az utat balra, és megtaláljuk a Cat's Claw-t. Csússzunk lejjebb egy szintet, utána viszont másszunk fel a létrán, és másszunk be a balkonon. Nem törödve a szép kilátással ugorjunk át egy másik létrára, majd ugorjuk le balra, ahol a Javelin rejtezik egy láda mélyén. Térjünk vissza a létrára, de most jobbra ugorjunk, ahol meg a Broadsword lapul. Ismét vissza a létrához, de ezúttal ne ugráljunk, hanem másszunk le az aljára. Itt ismét némi Tulipános Fanfan-utánérzés következik, balkonról létrára ugorjunk, majd a létráról egy másik erkélyre. A mutatványunkat a játék egy Roddal honorálja, amit iziben nyomjunk Garnet kezébe. Ezután másszunk fel a létra tetejére, és hatoljunk be az ottani ablakon. A vörös szőnyeges szobában nézzük meg közelebbről a falfestményt a jobb oldalon, mire a banda tagjai kisütik, hogy ez bizony egy rejtett ajtó, már csak arra kellene rájönni, hogy hogyan kell kinyitni. A teendők, sorrendben:

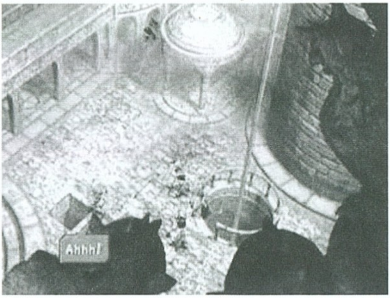
Examine
Push
Pound
Think
Push
Try Something Drastic
Rest

Miután kinyitottuk, vegyük magunkhoz a jobb oldalról a Barette-et. Ezután használjuk a liftet, és emelkedjünk fel a sztratoszférába, vagy legalábbis a legfelső szintre. Itt Amarant leüti Zidane-t, és ezzel befejezettnek tekinti az ügyüket, elhagyja a csapatot. Miután elment, vizsgáljuk meg a hátsó falat, és négy tárgyat találhatunk:



Fire Mirror
Water Mirror
Earth Mirror
Wind Mirror

Miután ez megvan, egy rémséges lény esik nekünk, hogy megakadályozzon minket Kuja tervének keresztülhúzásában. Taharka nem egy erős szörny, könnyen el lehet húzni a nótáját (Bahamut, Flare, Flare Sword). Menjünk vissza amerre jöttünk, és vegyük észre a rejtett csapóajtót a földön (a rúdnál van). Másszunk le, és egy Maiden Prayer üti a markunkat. Ezután másszunk vissza az udvarra.

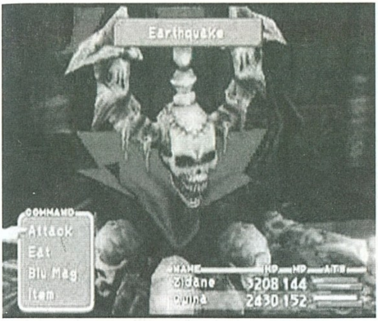


Menjünk vissza a bejárathoz, ahol egy új lépcsősor jelent meg a bal oldalon. Ide az erkélyeken ugrálva juthatunk el, ha megérkezünk, akkor menjünk lefelé. A lenti ládában egy Air Racket tartózkodik. Miután felvettük, lovagoljuk meg a liftet, és menjünk lejjebb egy szintet (itt Odin kardja lóg a falon). A ládában egy Golem's Flute tartózkodik, emeljük el, jól fog jönni Eikónak. A két vázát az óra járásával ellentétes irányban mozgassuk a polcokon, mire a kardon szikrázó energiák feltöltik azt, és egy Ancient Aroma boldog tulajdonosai lehetünk. Vivi és Quina fegyvereit az udvarnál felmászva, a pózna tetején találhatjuk meg.
Ha mindezzel megvagyunk, akkor menjünk ki a kastélyból. Zidane észreveszi, hogy Amarant még nem jutott ki, és bátor (botor) módon visszamegy érte, az udvarba, és lecsúszik hozzá a rúdon. Amikor megtaláljuk, akkor persze már visszaáll a csapatba, kettejüknek ki kell jutniuk az épületből. Szereljük fel Amarantot a legjobb fegyverrel, és vágjunk véres utat magunknak a szörnyek tengerén keresztül. Mikor kijutunk, egy tervet kovácsol kicsiny csapatunk agytrösztje, Zidane: a talált tükröket kell felhasználnunk.

The Four Shrines

Amikor felszállunk a hajóra, a csapat áttanulmányozza a négy tükröt (Fire, Wind, Water, Earth Mirror), és kiderül hogy mind a négy helyszínt ugyanabban a pillanatban kell elérnünk. Ez azzal jár, hogy a nyolctagú bandát négy kisebb csapatra kell osztani.
A kastélyhoz legközelebb a Water Shrine (Víz-szentély) van; a Forgotten Continent mellett, a félkör alakú szigetnél - egy örvény jelképezi. Menjünk ide, és a kör gombbal "dobjuk ki" Garnetet és Eikót.
A Tűz-szentély a Lost Continenten van, Esto Gazatól északra. Repüljünk a vulkán fölé, és eresszük le Aamarantot és Frayát.
A Szél-szentély a Forgotten Continent délkeleti részén van, ide Vivi és Steiner szállnak ki rendet tenni.
Végül Zidane és Quina a Föld-szentélyhez mennek, ami az Outer Continenten van, az egyik déli nyúlványon, egy füves területeten, ahol reng a föld.
A játék az utóbbi csapatot követi, néha-néha visszaváltva a többiekre. Mielőtt bemennénk a szentélybe, szereljük fel kalandozóinkat a legjobb felszereléssel, amit csak elő tudunk ásni nekik. Minél több defenzív képességet aktivizáljunk (Auto-Potion, Auto-Regen, Counter, High Tide de a legfontosabb az Auto-Float - végülis a Föld-szentélybe készülünk...), és így lépjünk tovább. Ahogy





ereszkedünk alá, egy csapdába botlunk: a falak elkezdenek közeledni egymáshoz, mindenkinek eszébe juthat a hulladékzúzós jelenet a Csillagok Háborújából (azzal a kis különbséggel, hogy nekünk nincs itt R2, hogy leállítsa a szerkezetet). Úgy tudunk kiszabadulni, ha ott nyomjuk meg az X-et, ahol felvillan a felkiáltójel Zidane feje fölött. Ha sikerült túlélni a csapdát, akkor haladjunk tovább, és vizsgáljuk meg az oltárt. Ebben a pillanatban a többiek is megérintik a rájuk bízott oltárokat, nekünk pedig meg kell küzdeni az Earth Guardiannal. Quinával varázsoljunk valami a következők közül: Mighty Guard, Bad Breath vagy 1000 Needles. Ha Zidane transzba esik, és használjuk a Grand Lethal nevű Dyne-képességet, akkor nem lehet gondunk, az legalább 8000-et sebez. Ha megnyerjük a csatát, akkor a többiek is így tesznek, ha meg nem...akkor már az is mindegy.

Terra

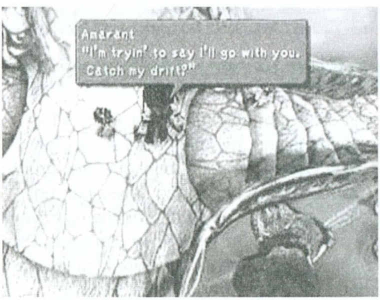
(szörnyek: Hecteyes, Mover, Ring Leader, Malboro)

Amikor a négy őrző meghal, már nincs aki megakadályozzon minket abban, hogy átlépjünk a másik világba, Terrára. A helyszín a Shimmering Island, nyomjuk meg a kör gombot, és máris átjutunk Terrára. Itt a már egyszer látott Garland köszönt minket - válasszunk csapatot (Devil Killer mindenkire), és menjünk tovább lefelé. A következő helyszínen egy szőke lánnyal találkozunk, aki annyira megilletődik hogy elrohan előlünk (mintha egy ilyen részt láttunk volna a Chrono Crossban is, nem?), a feladatunk az lesz, hogy üldözzük. Persze nem ész nélkül, szedjük fel a tárgyakat út közben. Először ne arra menjünk, amerre a leány futott, hanem a másik irányba. Itt egy Coronet, majd egy Dragon Wrist akad az utunkba. Ezek felvétele után menjünk a lány után, az itteni ládában csak egy Elixir lapul. A furcsa hídnál másszunk le egy emeletnyit, és így meglelhetünk egy ügyesen elrejtett Remedy-t. Másszunk vissza, és menjünk arra, amerre a lányka távozott, és egy rejtett ládából szedjük ki kergetőzés közben a Mythril Racketet. Ha a közelben lemászunk egy emeletnyit, egy Demon's Vestet zsákmányolhatunk. Nemsokára utolérjük a lánykát, akivel válthatunk pár mondatot, végül elvezet minket egy hídhoz, amin keljünk át, és hágjunk fel a lépcsőkön (előtte menjünk le a Minerva's Plate-ért), és elérünk egy Bran Bal nevű területre.



Bran Bal

Amint belépünk Bran Bal bejáratán, Dagger összeesik egy erőteljes visszaemlékezés hatására, keresnünk kell egy helyet, ahol tud pihenni. A teleportot egyelőre egy zöld erőtér védi, itt még nem tudnunk bemenni. Menjünk le a lépcsőkön, és a következő teremben vegyük ki a Flash Hat-et a lépcső alól. Találkozunk néhány helyivel (gyanúsan hasonlítanak Zidane-ra...), akiktől megtudhatjuk, hogy a fogadó itt van előttünk. A szökőkútnál egy Angel Earringsot lelhetünk, tegyük magunkévá. Mikor megnézzük a korcsmát, Zidane idehozza Daggert, Eiko pedig gyógyszerre vadászik közben. Szerencsére nincs nagy baj, Garnet felébred, és elmondja, hogy mi is történt. Ezután nekiállhatunk felfedezni a várost. Először menjünk a hármas lépcsőfordulóhoz, és menjünk le alulra. Itt menjünk balra, egyenesen bele a falba. Itt egy hurkot kell leírnunk (fel-jobbra-le), és így egy újabb Minerva's Plate-hez juthatunk. Ha nagyon elveszettnek éreznénk magunkat, nyomjuk le a Select gombot, ekkor Zidane feje felett megjelenik a kis kéz-ikon. Ezután menjünk vissza a fogadó elé, és jobb oldalon nézzünk be a raktárba. Milyen figyelmes, egy Wing Edge-et is tárolnak, vegyük át megőrzésre. Itt egy nehezen megtalálható Mog is lakik, az ő neve Moorock, akinél be is vásárolhatunk (Orichalchont mindenképpen vegyünk). Ha kíváncsiak vagyunk az itteni emberekre, menjünk be a fogadó melletti házba, és beszéljük az itt levő emberekkel. Ezután menjünk le az itt levő lépcsőn, és találkozhatunk a kergetett szőke kislánnyal. Mielőtt beszélnénk vele, vegyük fel az Elixirt a háta mögül. Nagyon figyeljünk oda a beszélgetésre, mert sok fontos dolgot tudhatunk meg. Végül Zidane furcsán kezd el viselkedni, és kimegy Bran Bal-ból. Ezután Garnet megkéri Eikót, hogy keresse meg Zidane-t. Nézzük meg az ATE-kat, majd beszéljünk Quinával, Vivivel és végül Amaranttal, és megtudjuk, hogy Zidane már átment a portál másik oldalára, a Pandemoniumba... mentsünk egyet, majd beszéljünk a lánnyal, hogy utánamehessünk.



Pandemonium

(szörnyek: Amdusias, Malboro, Shell Dragon, Mover, Abadon)

Zidane-t Garland fogadja a teleport másik érkezési oldalán, és egy kis túrára vesz rá minket - platformról platformra kell ugrálnunk, amíg a varázsló Terráról mesél kedélyesnek aligha nevezhető történeteket. A meséből megtudjuk, hogy minket Garland "készített". Zidane a sok újdonságtól egy idő múlva kifekszik, és Eikó ébreszti föl. Zidane nem akar a többiekkel lenni, kicsinyég sokkolva érzik magukat; berohan egy terembe, ahol egy Amdusias várja. Nem túl jó ómen, hogy egyedül kezdünk ellene, de nem kell félni, Amarant és Freya beszállnak segíteni. A csata után Zidane kissé morózusan hajtja el a segítő kezeket, és egyedül vándorol tovább. Itt Quina és Steiner küszködik egy szörnnyel, nosza, segítsünk nekik. Quinával mindenképpen együk meg ezt az ellenfelet, és így tanul-



juk meg a High Wind képességet. Zidane a csata után megintcsak ellökdös mindenkit maga mellől, és a szomszédos teremben beleköt egy Shell Dragonba. Szerencsére nemsokára megérkezik Dagger, hogy segítsen, akinek az idéző képességeivel nem lehet gond a csata (Odin, Bahamut). Végül a pajtik meggyőzik Zidane-t, hogy ne adja fel a reményt, és menjenek együtt tovább. Menjünk vissza a többiekhez, ahol feltűnik Moorock, akinél cserélhetünk csapattagokat (sok varázstudót vigyünk), és menthetünk. A trónteremben egy Holy Mittert vegyünk fel, majd menjünk arra, ahol Zidane egyedül kóborolt. Nemsokára egy furcsa, kék fénnyel bevilágított területre érünk, itt van egy központi kapcsolótábla, amit megpiszkálva új utakat alakíthatunk ki. Ezután 30 másodpercünk van, hogy átérjünk az újonnan megjelent hídon, csipkedjük magunkat (ha nem sikerül, akkor sincs semmi baj, csak kezdhetjük elölről). Ha megérintjük a fényeket, akkor egy csata következik, ami miatt biztos, hogy kicsúszunk az amúgy is szűkös időből, erre is ügyeljünk. Sokat segít, ha pár alkalommal csak megfigyeljük, hogy merre kell menni, majd profiként visszük véghez a feladatot.
A következő teremben egy fura kapcsoló tartózkodik, de még ne törődjünk vele. A következő szobában különféle platformok és egy lift van, a továbbjutás kulcsa az előző kapcsoló: azt megnyomva állíthatjuk be a kívánt pozitúrába a liftet. Az itteni láda 20007 Gilt rejt, ezt mindenképpen szerezzük meg. A csapat itt két részre oszlik, az egyik fél a kapcsolót nyomkodja, a többiek pedig nézik a változást. A két banda között a Select gombbal tudunk váltogatni. A célunk, hogy a szoba tetején távozzunk.
Menjünk be a teleportba, és egy teleport-állomásra kerülünk, ahol rengeteg ilyen szerkezet van egymás mellett. Menjünk a baloldalihoz, és így egy Carabini Mailhoz juthatunk el. Egy másik, a jobb oldalon levő teleport egy Elixirhez visz minket. Amikor a két cucc megvan, menjünk a fenti teleporthoz, és ugorjunk bele. Keveredjünk vissza az alsó szintre, majd teleportáljunk feljebb két emeletnyi távolságot. Itt vár ránk Mozme, akinél végre lehet menteni. Mivel most jön pár csata, és köztük nem lehet menteni, rendesen fel kell készülni. Quinát csak akkor vigyük, ha tudja a Night varázslatot. Eiko mindenképpen kell a Ruby Light (Carbuncle) miatt.
Az első ellenségünk a Silver Dragon, Kuja kicsiny hátasa. A Night képességgel igen könnyen befűthetünk neki, csak arra vigyázzunk, hogy ehhez az kell hogy mindenkinél legyen aktív az Insomniac képesség. Ha nem tudunk ehhez a taktikához folyamodni, akkor használjuk Madeent vagy Bahamutot. A második csata Garland ellen fog zajlani, ő már keményebb ellenfél, hiszen majd minden varázslatot ismer, amivel eddig találkoztunk a játék folyamán. Az ő kedvenc támadása a Stop, ezért a Locomotion elengedhe-



tetlen. Eiko minél hamarabb süsse el a Carbuncle-t, és így a reflect miatt Garland nagyon sokat fog sebződni. Zidane-nal lopkodjunk, amennyit csak bírunk. Mikor legyőztük, egy videó kiséretében eltávozik.
A harmadik, legnehezebb ellenfél maga Kuja. Itt csak akkor élhetjük túl a csatát, ha minél hamarabb Carbuncle megidézésére kötelezzük Eikót, bár az Ultima varázslatot még a Reflect sem állítja meg. Madeen és Bahamut irdatlan nagyot sebeznek, és Zidane Dyne-képességei is jól jönnek. Sajnos Kuja is felfedezi magának a Trance-képességet, és egy Ultima varázslattal mindenkit kiüt. Sajnos nem jól sült el a harc, menekülnünk kell. Jussunk vissza Bran Balba, és beszéljünk a pincében lévő lánnyal. Ezután a csapat beszáll az Invincible nevet viselő Airshipbe, és visszatérünk Gaia világába. Videó-Cd csere.



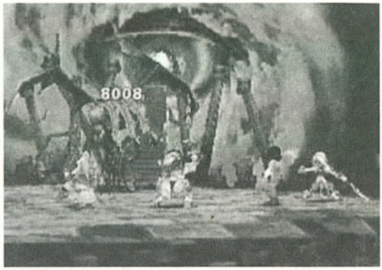
Black Mage Village

Mikor visszajutunk a mi világunkba, meglepődve láthatjuk, hogy az egész területet átláthatatlan Mist lepi, mi a Feketemágusok falvában gyülekezünk. Velünk együtt megérkeznek a menekültek is Terráról, végre nem kihalt a falu! Mielőtt megnézhetnénk a boltokat, a csapat már be is szállt az Invincible-be, de nem kell sietni, menjünk be Daguerreóba és a Black Mage Village-be, mert jó cuccok várnak ránk.
Jónéhány hely teljesen megközelíthetetlenné vált, nem mehetünk például Oeilvertbe, Conde Petie-be, Esto Gazaba vagy az Ice Cavernbe. Ha elnézünk az Iifa Tree felé, egy bazi nagy fénygömböt vehetünk észre a tetején, ide kell jönnünk, hogy meglátogassuk Kuját. Ha nekimegyünk a gömbnek, nyomjuk meg a kör gombot, és bejutunk Memoriába egy video keretében.

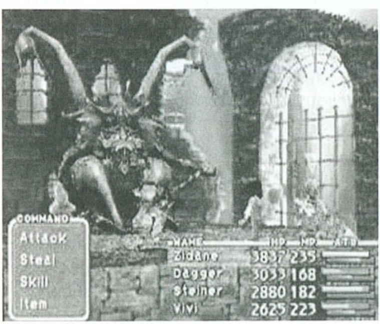
Memoria

(szörnyek: Ash, Chimera, Iron Man, Veteran, Stilva, Behemoth)

Memoriában jópár erős szörny lakik, ha edzettünk kicsit a kinti területeken, akkor nem okozhatnak nagy problémát. Néhány helyen észrevehetünk átkutatható helyeket (felkiáltójelek Zidane feje felett), de semmit nem találunk, Zidane csak a fejét csóválja. Itt kártyázni lehet régi korok szellemeivel, de vigyázzunk, mert nagyon jól játszanak!
Az első élményünk a Nova dragon nevű ellenfél elkalapálása lesz. Érdekes dolog, hogy ha tentet használunk rajta, akkor megvakul, ezt kihasználva nem lehet nagy gond lecsapni. Rengeteg képességgel sebezhetünk rajta maximumot, 9999-et, ilyen lehet Dagger Bahamutja, vagy Steiner Shockja.



Miután legyőztük az első nagyobb ellenfelet, megérkezünk egy kastélyhoz, ahol ismét Garland tart kis tájékoztatót. Nemsokára találunk egy kis gömböt, ami a Mogokat helyettesíti, ezeknél a helyeknél menthetünk. Memoriában vannak olyan szobák, amik illúzió-ajtóval bírnak, tehát csak kisérletezéssel találhatjuk meg őket, a falhoz tapadva közlekedjünk. Az első ilyen kis szobácska az első save-point mellett van, és Fraya legerősebb fegyverét, a Kain's Lance-ot rejti. Ha az egyetlen utat követjük, nemsokára egy kis erkélyt találunk, amit átkutatva Zidane számára találunk egy elég jó fegyvert, a Towert. Menjünk lefelé a kanyargó hídon (tök jól néz ki!), mire egymás után nekünk fog ugrani a négy, korábban már leölt Terra-őrző. Az első, aki tiszteletét teszi, Maliris lesz, aki, mint a Tűz képviselője erőteljes ellenérzéssel viseltetik a jeges fuvallatok ellen. Innentől kezdve a taktika magától értetődik: Blizzaga, Shiva, Blizzaga Sword, Leviathan. Csak arra kell vigyáznunk, hogy amikor reflectet varázsol magára, akkor mi is tegyük ezt meg, és a saját emberünkről "pattintsuk rá" a hideg varázslatokat. Mikor elhalálozik, 2000 HP-t sebez mindenkin, arra tehát vigyázzunk, hogy ennél több életerőnk legyen.
Miután legyőztük tüzes ellenfelünket, menjünk be a szobába, ahol Alexandriára emlékezhetünk vissza néhány látomás segítségével. Ebben a teremben van egy rejtett Save-point, és Eiko legjobb fegyvere, az Angel Flute. A következő állomás egy furcsa hall, ahol egy szem lebeg a lépcsők tetején. Még mielőtt meglátogatnánk, egy rejtett szobácskából vegyük fel Amarant top fegyverét, a Rune Claws-t.
A következő ellenfél a szél erejének őrzője, Tiamat. Itt a Meteor válik be, vagy Eiko Fenrir Eidolonja. Néhány perc múlva, Tiamat mindenkire Floatot varázsol, aminek káros következménye, hogy a Snort nevű mágiával elrepítheti a karaktereket a csatamezőn kívülre.
Az út felfelé vezet, mindig csak felfelé, miután megmásztuk a kilométeres lépcsőket, még az irányítsá is megbolondul. Szerencsére, miután kikeveredtünk a szédítő helyzetből, egyből egy gömbre lelünk - mentsünk is azonnal. Ahol Quina beugrik a vízbe, hogy uszikáljon egy jót, ott találkozhatunk az istenek szintetizálójával, Hades-szel. Őt igen nehéz legyőzni, sokkal erősebb, mint a normál főellenség. Ha nem akarunk vele szórakozni, akkor folytassuk utunkat tovább, felfelé a lépcsőkön, ahol a Víz-őr köszönt minket, a pajkos kis állatka neve Kraken.



A hatalmas szörnyetegről először a csápjait operáljuk le, majd a testét is pörköljük meg. Ha nem akarunk a Freeze varázslat áldozatául esni, akkor mindenkinél aktivizáljuk a Body Temp képességet. Elpusztítani Thundagával, Ramuhhal, Bahamuttal lehet legkönnyebben.
Amint letisztogatjuk fegyverünkről a nyálkás testrészeket, menjünk tovább - egy igen furcsa órát is meglátogathatunk. A lépcső aljánál egy kis szobácska egy rejtett mentési



pontot rejt, mindenképpen használjuk ki, erős ellenfél jön. A létra tetején találhatjuk meg Vivi legerősebb botját, amiből a Doomsdayt nyerhetjük ki - a varázslat mindenkit Shadow sebzéssel sújt a csatamezőn, használatához fel kell készülni a Shadow-t elnyelő felszereléssel, mert különben mi is odaveszhetünk. A kis szobában, a lépcsősor végén egy kedves élőhalott vár minket, szalutál, majd támad.
A Lich egy erős Föld-alapú támadással kezd, utána Stop-okkal állít meg minket (ha nincs Locomotionunk). Ha nem tud minket leállítani, akkor nincs nehéz dolgunk, Reflect segítségével küldjünk rá Flare-t, vagy idézzük meg Madeent.
Miután őt is múltidőbe tettük, mentsünk a rejtett save-pointnál, és lépjünk ki az űrbe. Itt Zidanet terelgessük a fény felé, így juthatunk el a Crystal Worldbe, ahol az előbb legyőzött őrök gyengített másaival találkozunk. Őket ugyanolyan taktikával lehet legyőzni, mint a nagytestvéreiket. Ez a hely annyiban is utánozza az előzőt, hogy az irányítás egy helyen itt is megváltozik, alig lehet kikeveredni innen. Mikor mégis sikerült, azonnal mentsünk, hiszen az utolsó csaták jönnek... Innen vissza lehet teleportálni Memoria bejáratához (és onnan ki lehet menni a világtérképre, ha valamit ottfelejtettünk), csak az a baj, hogy visszafelé ez a lehetőség nem működik, muszáj lesz újra végigcsinálni az egészet, ezért ha nem létfontosságú, ne menjünk vissza.
Az első ellenfél Kuja kis őrzőebe, Deathguise, aki egy kedélyes Meteor-csapással indít. Használhatjuk Quina Night-varázslatát is, ami elaltatja az ellenfelünket, majd a többiekkel csépeljük kicsit, amikor újra Quina jön, ismételjünk. A Flare és a Madeen idézés is jó ellene. Ha legyőztük, akkor visszamehetünk menteni, erre most lesz utoljára lehetőségünk!
Azt, hogy kivel vívjuk meg az utolsó csatát, ne a szimpátia döntse el, hanem a karaktereink erőssége. Amarant például nagyon jól fog jönni, ha van pár Wing Edge a tarsolyunkban. Steiner csak akkor éri meg, ha nála van a Ragnarok nevű kard. Vivi mindenképpen hasznos tagja a csapatnak, főként a Reflectx2 miatt. Tekerjük be mindenkinek a védekező képességeket (Auto-Life, Auto-reflect, Auto-Regen, Auto-Haste, Counter, High Tide, Auto Potion).
Kuja is használ Reflectet, ezért csak mandínerből tudjuk megsebezni. Legyen egy karakter, aki csak gyógyít, és Elixirekkel, Etherekkel tömi a többieket, míg az aktív harcosok elkenik a száját a transzban levő Kujának. Miután levertük, egy kissé kiábrándító jelenet következik, kiderül, hogy Kuja is csak egy báb volt Necron irányítása alatt, aki a világ elpusztítására tört. Már a Chrono Crossban is furcsa volt, hogy csak az utolsó csata előtt derül ki, hogy egyáltalán ki ellen, és miért küzdünk, ez itt is illúziórombolό, hatásosabban kellett volna megcsinálni!
Miután kiválasztjuk, hogy kit viszünk csatába, a többiek feláldozzák magukat, hogy maximális HP-vel és MP-vel kezdjük a csatát.
Használjunk Necron ellen mindent amit csak tudunk, a Minit Quinával szedjük le magunkról, és Garnettel gyógyítsunk, amennyit csak bírunk. Közben Steiner vagy Amarant alázza porba a végső ellenfelet. A végső videó megtekintésekor nincs más hátra, mint pihenni egyet, és elölről kezdeni a játékot - megéri!

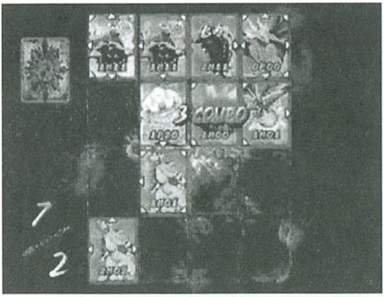
Final Fantasy IX kártyák

A kártyák legtöbbje (amiket elnyerni lehet) nem csak az itt leírt helyen/embereknél találhatod meg, mi innen szereztük meg.



1 Goblin	Megveheted Trenoban, a Kártya Stadium előtt
2 Fang	Megveheted Trenoban, a Kártya Stadium előtt
3 Skeleton	Megveheted Trenoban, a Kártya Stadium előtt
4 Flan	Megveheted Trenoban, a Kártya Stadium előtt
5 Zaghnol	Elnyerheted a részegtől, Trenoban a Knight's Houseban
6 Lizard Man	Elnyerheted a részegtől, Trenoban a Knight's Houseban
7 Zombie	Elnyerheted Self-Proclaimed Artist Michael-től Lindblumban
8 Bomb	Elnyerheted Self-Proclaimed Artist Michael-től Lindblumban
9 Ironite	Elnyerheted Self-Proclaimed Artist Michael-től Lindblumban
10 Sahagin	Elnyerheted Self-Proclaimed Artist Michael-től Lindblumban
11 Yeti	Elnyerheted a thugtól Trenoban, a kapunál
12 Mimic	Elnyerheted a thugtól Trenoban, a kapunál
13 Wyerd	Elnyerheted a thugtól Trenoban, a kapunál





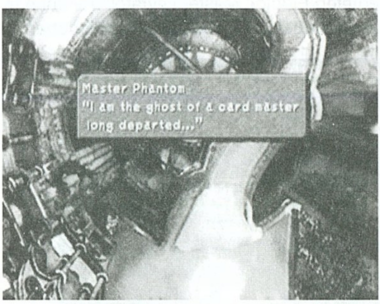
14 Mandragora	Elnyerheted a thugtól Trenoban, a kapunál
15 Crawler	Elnyerheted Weimartól Alexandriában
16 Sand Scorpion	Elnyerheted Ashleytől Alexandriában
17 Nymph	Elnyerheted Weimartól Alexandriában
18 Sand Golem	Elnyerheted Weimartól Alexandriában
19 Zuu	Elnyerheted Ashleytől Alexandriában
20 Dragonfly	Elnyerheted a lánytól Trenoban, dr Tot tornya előtt
21 Carrion Worm	Elnyerheted Mariotól Trenoban, a sikátorban
22 Cerberus	Elnyerheted a fiatal nőtől Lindblumban, az üzleti negyedben
23 Antlion	Elnyerheted a fiatal nőtől Lindblumban, az üzleti negyedben
24 Cactuar	Elnyerheted a fiatal nőtől Lindblumban, az üzleti negyedben
25 Gimme Cat	Elnyerheted a fiatal nőtől Lindblumban, az üzleti negyedben
26 Ragtimer	Elnyerheted a kártyamániástól Lindblumban, a színházi negyedben
27 Hedgehog Pie	Elnyerheted a kártyamániástól Lindblumban, a színházi negyedben
28 Ralvuimahgo	Elnyerheted a kártyamániástól Lindblumban, a színházi negyedben
29 Ochu	Elnyerheted a kártyamániástól Lindblumban, a színházi negyedben
30 Troll	Elnyerheted a tudóstól Daguerreoban, a jobb teremben
31 Blazer Beetle	Elnyerheted a kalandortól Daguerreoban, a bal teremben
32 Abomination	Elnyerheted a kalandortól Daguerreoban, a bal teremben
33 Zemzelett	Elnyerheted a kalandortól Daguerreoban, a bal teremben
34 Stroper	Elnyerheted a kalandortól Daguerreoban, a bal teremben
35 Tantarian	Elnyerheted a tudóstól Daguerreoban, a jobb teremben
36 Grand Dragon	Elnyerheted No. 189-től A Black Mage faluban, a tavacskánál
37 Feather Circle	Elnyerheted No. 44-től A Black Mage faluban, a tavacskánál
38 Hecteyes	Elnyerheted No. 44-től A Black Mage faluban, a tavacskánál
39 Ogre	Elnyerheted No. 44-től A Black Mage faluban, a tavacskánál
40 Armstrong	Elnyerheted No. 44-től A Black Mage faluban, a tavacskánál
41 Ash	Elnyerheted No. 56-tól A Black Mage faluban, a temetőnél
42 Wraith	Elnyerheted No. 56-tól A Black Mage faluban, a temetőnél
43 Gargoyle	Elnyerheted No. 56-tól A Black Mage faluban, a temetőnél
44 Vepal	Elnyerheted No. 44-tól A Black Mage faluban, a tavacskánál
45 Grimlock	Elnyerheted Straight Shooter Shak-tól Trenoban, a kártyabarlangban
46 Tonberry	Elnyerheted Straight Shooter Shak-tól Trenoban, a kártyabarlangban
47 Veteran	Elnyerheted Straight Shooter Shak-tól Trenoban, a kártyabarlangban



48 Garuda	Elnyerheted Straight Shooter Shak-tól Trenoban, a kártyabarlangban
49 Malboro	Elnyerheted Malboro Master Joe-tól Trenoban, a kártyabarlangban
50 Mover	Elnyerheted Beast Master Gilbert-től Trenoban, a kártyabarlangban
51 Abadon	Elnyerheted Beast Master Gilbert-től Trenoban, a kártyabarlangban
52 Behemoth	Elnyerheted Beast Master Gilbert-től Trenoban, a kártyabarlangban
53 Iron Man	Elnyerheted Beast Master Gilbert-től Trenoban, a kártyabarlangban
54 Nova Dragon	Elnyerheted a Master Phantomtól Memoriában (Stars of Time)
55 Ozma	Elnyerheted a Dark Phantomtól Memoriában (Stairs)
56 Hades	Elnyerheted a Master Phantomtól Memoriában (Stars of Time)
57 Holy	Elnyerheted Magic Master Thalisától Trenoban, a kártyabarlangban
58 Meteor	Elnyerheted Magic Master Thalisától Trenoban, a kártyabarlangban
59 Flare	Elnyerheted Magic Master Thalisától Trenoban, a kártyabarlangban
60 Shiva	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
61 Ifrit	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
62 Ramuh	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
63 Atomos	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
64 Odin	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
65 Leviathan	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
66 Bahamut	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
67 Ark	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
68 Fenrir	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban



69 Madeen	Elnyerheted a Strong Phantomtól in Memoria/Lost Memory
70 Alexander	Elnyerheted Eidolon Master Leyrától Trenoban, a kártyabarlangban
71 Excalibur II	Elnyerheted Weapon Master Hunttól Trenoban
72 Ultima Weapon	Elnyerheted Weapon Master Hunttól Trenoban, a kártyabarlangban
73 Masamune	Elnyerheted Weapon Master Hunttól Trenoban, a kártyabarlangban
74 Elixir	Elnyerheted a Strong Phantomtól Memoriában (Lost Memory)
75 Dark Matter	Elnyerheted a Dark Phantomtól Memoriában (Stairs)
76 Ribbon	Elnyerheted a Defense Phantomtól Memoriában
77 Tiger Racket	Elnyerheted No. 56-tól A Black Mage faluban, a temetőnél
78 Save the Queen	Elnyerheted Weapon Master Hunttól Trenoban, a kártyabarlangban
79 Genji	Elnyerheted a Strong Phantomtól Memoriában (Lost Memory)
80 Mythril Sword	Elnyerheted Weapon Master Hunttól Trenoban, a kártyabarlangban
81 Blue Narciss	A Forgotten Continent déli részénél találhatud, a tajtéknál
82 Hilda Garde 3	Az Outer Island 2 chocograph megtalálásakor a kincsben van
83 Invincible	Elnyerheted a Master Phantomtól Memoriában (Stars of Time)
84 Cargo Ship	Az Uncultived Land chocograph megtalálásakor a kincsben van
85 Hilda Garde 1	A Forgotten Continent északi részénél a repedésnél kaphatod meg
86 Red Rose	Quan's Dwelingnél, Dead Pepper használata után
87 Theater Ship	A Cold Field chocograph megtalálásakor a kincsben van
88 Viltgance	Vedd meg Menétől 1800 Chocobo pontért
89 Chocobo	Elnyerheted a Fat Chocobotól a Chocobo Paradicsomban
90 Fat Chocobo	Beszélj a Fat Chocoboval, mind a 32 Chocobo kincs megtalálása után
91 Mog	Elnyerheted a Rare Phantomtól Memoriában (Time Warp)
92 Frog	Elnyerheted Ashleytől Lindblumban
93 Oglop	Elnyerheted Oglop Master Bontól Trenoban, a kártyabarlangban
94 Alexandria	Elnyerheted a Strong Phantomtól Memoriában (Lost Memory)
95 Lindblum	Elnyerheted a Strong Phantomtól Memoriában (Lost Memory)
96 Two Moons	Elnyerheted a Strong Phantomtól Memoriában (Lost Memory)
97 Gargant	Dracozombie-któl kaphatod csata után a negyedik CD-n
98 Namingway	Kuja szobájában a Desert Palace-ban (felkiáltójel jelzi)
99 Boco	Elnyerheted a Rare Phantomtól Memoriában (Time Warp)
100 Airship	Elnyerheted a Rare Phantomtól Memoriában (Time Warp)

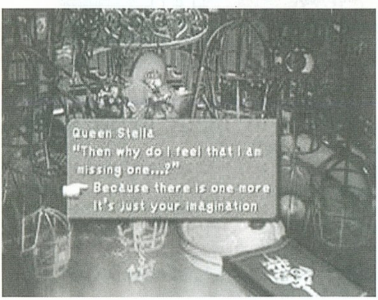


Final Fantasy IX titkok

Horoszkópok

A játékban 12 csillagjegyet jelképező tárgyat találhatunk. Ezeket Stella királynőnek lehet odaadni, aki Trenoban él. Minden egyes darab után, (függetlenül attól, hogy melyiket adtuk oda éppen) kapunk valami jutalmat. Miután mind a tizenkettőt átadtuk neki, elárulja, hogy van egy tizenharmadik is. Ahhoz, hogy ezt megtaláljuk, olvassuk el az összes horoszkópot, mire egy segítő vers jön ki. Adjuk át az Ophiuchust a királynőnek, mire kapunk tőle egy Hammer nevű tárgyat. Ezt senkinek nem tudjuk adadni, mégis jó, ha velünk van - ha a játék végén nálunk tartózkodik, akkor egy rejtett jelenet lesz jutalmunk.

Csillagjegyek	Hol található
Aries	Daliban a szélmalomban
Taurus	Trenoban, az Item Shopnál
Gemini	A Treno bejáratánál levő kútba dobj bele tizenháromszor egymás után 10 Gilt
Cancer	Burmeciában, a romos utcán egy felfordult szekérben
Leo	Neptun szobránál
Virgo	A Black Mage faluban, a fogadóban
Libra	Madain Sariban, a kúttól jobbra
Scorpio	Quan kunyhójánál, a HP/MP visszaállító kútnál
Sagittarius	A Gysahl Pickle árus standjától balra, Lindblumban (csak a város pusztulása után)
Capricorn	Daguerreo bejáratánál, jobboldalon a vízben
Aquarius	Az Ipsen"s Castle bejáratánál egy rejtett ládában jobb oldalon
Pisces	Az Invincible-n
Ophiuchus	Miután mindet visszavittük, nézzünk ott körül, ahol a Scorpio volt



Hányadik	Jutalom
1	1000 Gil
2	Phoenix Pinion
3	2000 Gil
4	Blood Sword
5	5000 Gil
6	Elixir
7	10000 Gil
8	Black Belt
9	20000 Gil
10	Rosetta Ring
11	30000 Gil
12	Robe of Lords
13	Hammer

Aukciósház

A trenoi aukciósházban van néhány teljesen hasznavehetetlennek tűnő dolog, ám ezek mégsem olyan kacatok, mint amilyennek tűnnek. Ha megvesszük az alant található dolgokat, és felkínáljuk a megfelelő embernek, akkor jó pénzért megveszik, sőt; legtöbbször több pénzt is kicsikarhatunk belőlük, ha nem fogadjuk el az ajánlatot.



Tárgy	Kinek adjuk el	Első ajánlat	Második ajánlat
Une's Mirror	Nemes a kávézóban	12000 Gil	15000 Gil
Doga's Artifact	A Synth Shopban mászkáló tanonc	10000 Gil	Nincs (el kell fogadnunk az elsőt)
Griffin's Heart	A kávézóban levő kalandor (Adventurer)	8000 Gil	10000 Gil
Rat Tail	A kávézóban levő kalandor (Adventurer)	20000 Gil	25000 Gil

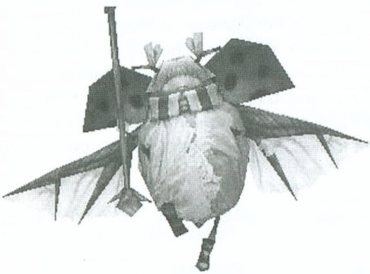
Barátságos szörnyek

A világtérképen barangolva néha furcsa, vidám zene köszönt minket egy harcban, és egy különös színű lény áll velünk szemben, aki valami követ kér tőlünk. Ha megtámadjuk, akkor nem kapunk semmit, de ha teljesítjük a kérését (használjuk rajta a kért dolgot), akkor jutalomban részesülünk. A lenti táblázat mutatja, hogy milyen sorrendben találkozhatunk velük. Először tehát a Brown Mu kívánságát kell kielégíteni, majd jön a White Ghost és így tovább. Amikor a Friendly Yan kérését is kipipáltuk, akkor látszólag csak a Rosetta Ringet kapjuk, de valójában ennél többről van szó - ezután fizikai támadásokkal is megsebezhetjük a legerősebb ellengfelet - a titkos helyen rejtőző Ozmát. Ozmát akkor tudjuk megtalálni, ha már aranyszínű Chocobónk van, és fel tudunk repülni a Chocobo's Air Gardenbe (a térkép bal felső sarkában van). Ha meg akarjuk semmisíteni Ozmát, akkor menjünk az Eidolon Grave-hez, és beszéljünk Menével, a Moggal - azt mondja, hogy valami veszélyes rejtőzik ott. Ne törődjünk szavaival, derítsük fel, hogy mi is az a veszélyes dolog. Ozma rejtezik arrafelé, akit igencsak nehéz kiirtani. Csak akkor támadjuk meg, ha mindenkinek megvan már a legerősebb fegyvere, és mindent kifejlesztettünk. Ha nem csináltuk meg a fenti alküldetést, akkor szinte lehetetlen lesz megölni. Ha a feltételeink adottak, akkor sem garantált a siker...erősebb, mint Hades, pedig ő sem táptalan...

Barátságos szörny neve	Hol futhatunk össze vele	Mi kell neki	Mit ad
Brown Mu	Az Ice Cavern és Dali között elterülő síkság	1 Ore	10 AP, Potion
White Ghost	Treno környékén	1 Ore	10 AP, Hi-Potion
Color Ladybug	A Black Mage falut körülvevő erdőben	2 Ore	20 AP, Ether
Green Yeti	Madain Sari mellett levő erdőben	2 Ore	20 AP, Elixir
Green Nymph	Iifa Tree melletti erdőség	3 Ore	30 AP, Emerald
Purple Jabberwock	Oeilverttől keletre levő liget	Emerald	40 AP, Moonstone
Green Feather Circle	Lost Continent-en	Moonstone	30 AP, Lapis Lazuli
Rainbow Garuda	Gizamaluke's Grotto melletti erdőben	Lapis Lazuli	40 AP, Diamond
Friendly Yan	A Vile Islandon levő erdőben	Diamond	50 AP, Rosetta Ring



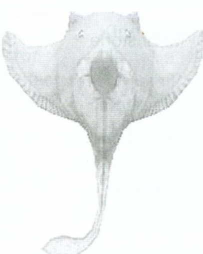




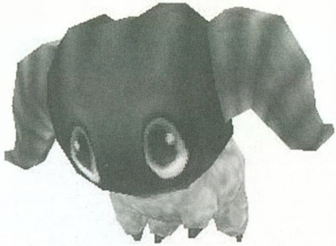






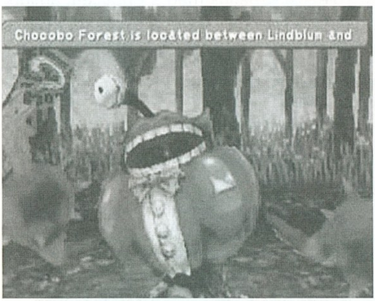






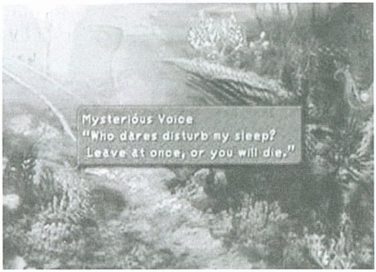
Ragtime Mouse

Az erdőkben járva-kelve találkozhatunk egy furcsa lénnyel, aki Ragtime Mouse-nak nevezi magát. Minden alkalommal feltesz egy kérdést, amire furcsa módon kell válaszolni: ha igenlő választ akarunk adni, akkor támadjuk meg a nagy kört, ha nemmel kívánunk felelni, akkor a nagy X-et. Minden válasz után kapunk némi pénzt.

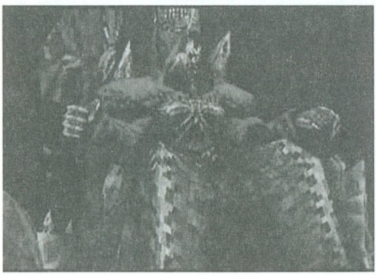


Kérdés	Válasz
"I Want to Be Your Canary" was written by Lord Afon?	X, Hamis
The 15th Lindblum War started in 1600?	X, Hamis
The Theater Ship Prima Vista was built in Artania Shipyards?	X, Hamis
Lindblum Castle is larger than Alexandria Castle?	O, Igaz
Some Mu's are friendly and won't attack?	O, Igaz
Burkmea Cable Cars have been running for 8 years?	O, Igaz
Only 1 desert exits in the entire world?	X, Hamis
Conde Petit is a village of Goblins?	X, Hamis
Prima Vista means love at first sight?	X, Hamis
Treno's café, Card Carta, is members only?	O, Igaz
Bobo Bird is a bird that brings you fortune?	X, Hamis
You can defeat Ragtimer?	O, Igaz
Chocobo Forest is located between Lindblum and South Gate?	O, Igaz

Hades



A játék vége felé (kitértem rá a leírásban) találkozhatunk a játék második legerősebb ellenfelével, Hades-szel. Ha megöljük, akkor azután Synth Shopként viselkedik, és rettentő erejű dolgokat gyárthatunk le vele. Ilyen például a Save the Queen kard, amit Beatrix is használ, vagy a Robe of Lords (igaz, ezt egyrészt el is lehet tőle lopni, másrészt a 12. csillagjegy után is megkapjuk). Tőle szerezhetjük meg a Pumice-t, amiből Garnet megtanulja megidézni Arkot. Ha nincs nálunk a Hammer nevű tárgy, akkor csak egy dolgot tud nekünk szintetizálni, tehát fontos, hogy előtte csináljuk meg a horoszkópos aljátékot.



HP:	75000
MP:	9.999
Mit lophatunk tőle:	Robe of Lords, Battle Boots, Running Shoes, Reflect Ring
Mit kapunk csata után:	Elixir, Wing Edge

Ahhoz, hogy legyőzzük, jól fel kell készülni. Vigyük Zidane-t, Steinert, Garnetet és Vivit. Mindenkin legyen Auto-Regen, Antibody, Clear Headed és Body Temp. Ha az utóbbi hárm nincs rajtunk, igen nehéz helyzetbe jutunk, mert egy Curse nevő varázslattal egyszerre okoz Confuse, Darkness, Poison, Slow és Mini státusváltozást. Zidane és Steiner legyen felszerelve Auto-Haste-tel és High Tide-dal. Vivi Half-MP és Reflectx2 nélkül ne induljon el, és ez Dagerre is vonatkozik, de neki a Refletx2 helyett a Boostot rakjuk fel.



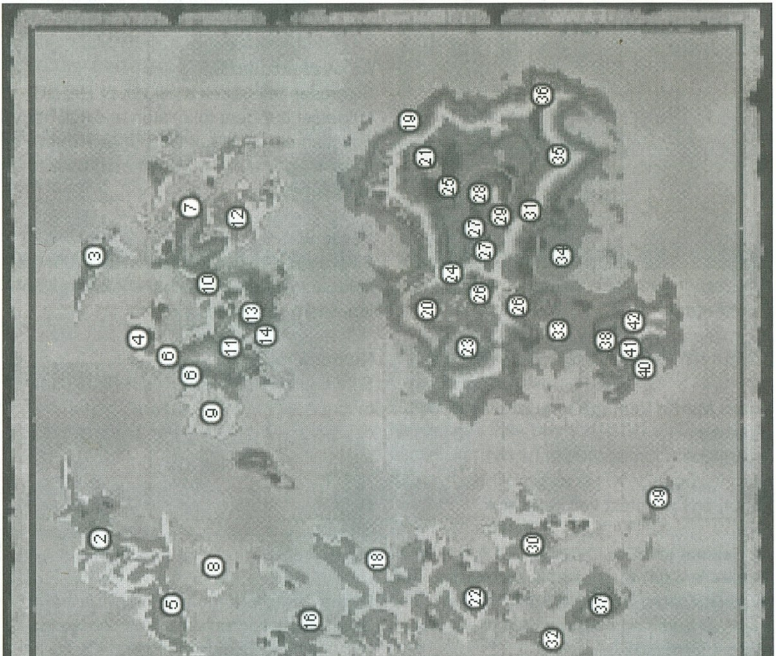
Zidane-nál az Ultima Weapon, Steinernél a Ragnarok legyen, és veszettül csépeljük Hadest, amíg be nem rág. Dagger rakjon magára Reflectet, Vivi pedig pattintson róla Flare varázslatot az ellenfélre. Nemsokára hades bevadul, és elsüt egy Doomsdayt, ami jó eséllyel mindenkit megfektet, akin nincs Shadow-t elnyelő páncél. Ha mákunk van, Zidane hamar transzba kerül, és a Grand Lethal használatával rengeteget sebezhetünk. Ha valaki összement kicsire, akkor azon használjunk egy újabb Minit Eikóval, ami megfordítja a hatást. Ha sikerült legyilkolni, akkor a temérdek XP mellé megnyitja boltját a következő kínálattal:

Mit kapunk	Az átalakítás ára (Gil)	Mi kell hozzá
Robe of Lords	30000	White Robe, Black Robe
Tin Armor	50000	Hammer, Ore
Protect Ring	40000	Dark Matter, Rebirth Ring
Pumice	50000	2 Pumice Piece
Garnet	350	Ore, Remedy
Amethyst	200	Ore, Annoyntment
Peridot	100	Ore, Soft
Sapphire	200	Ore, Antidote
Opal	100	Ore, Potion
Topaz	100	Ore, Eye Drops
Lapis Lazuli	400	Ore, Dead Pepper
Pumice Piece	25000	Hammer, Pumice
Save the Queen	50000	Javelin, Silver Gloves
Phoenix Pinion	300	Phoenix Down, Gysahl Greens
Ether	500	Echo Screen, Vaccine



Final Fantasy IX térkép

Jelzett pontok	Név	Jelzett pontok	Név	Jelzett pontok	Név
1	Chocobo's Paradise	2	Fire Shrine	3	MOGNET Central
4	Madain Sari	5	Esto Gaza	6	Mountain Path
7	Desert Palace	8	Portal Terrára	9	Iifa Tree
10	Qu's Marsh	11	Conde Petie	12	Earth Shrine
13	Black Mage Village	14	Fossil Roo	15	Ipsen's Castle
16	Qu's Marsh	17	Water Shrine	18	Chocobo's Air Garden
19	Alexandria kikötő	20	Burmecia	21	Alexandria
22	Oeilvert	23	Cleyra Settlement	24	North Gate
25	Evil Forest	26	Gizamaluke's Grotto	27	Ice Caverns
28	Dali Village	29	Morrid tornya	30	Wind Shrine
31	South Gate	32	Qu's Marsh	33	Qu's Marsh
34	Chocobo Forest	35	Treno	36	Quan's Dwelling
37	Daguerreo	38	Waterway	39	Chocobo's Lagoon
40	Lindbulm kikötő	41	Lindbulm	42	Pinnacle Rocks



Playstation cheatek

007 Racing



Cheat oldal
A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb.

Aston Martin Vantage a multi-player módban
A címképernyőn üssük be: L1, R1, Háromszög, Kör, X. Ha jól vittük be a kódot, egy nevetést kell hallanunk.

Az összes szint
Tartsuk lenyomva az L1-et a főmenüben, majd üssük be: X, Kör, X, Kör.

Magas járókelők
A mission módban nevünknek írjuk be: "LEMKE".

Előzetes visszajátszás
Sikeresen teljesítsük az "Escape To The Border" küldetést Agent fokozaton kevesebb, mint 1:30 idő alatt - ezzel lecseréljük a normál FMV bejátszásokat.

Csúszós pályák
Sikeresen teljesítsük a "Gimme A Brake" küldetést 00Agent fokozaton, miközben az összes tűzcsapot lekoccantjuk.

Radar nélkülözése a multiplayer módban
Sikeresen teljesítsük az "Ambush" küldetést Agent fokozaton legalább 85%-os energiával.

Az összes küldetés
Sikeresen teljesítsük a "Highway Hazard" küldetést 00Agent fokozaton anélkül, hogy egyetlen civil autónak is nekimennénk. Ezzel megnyitjuk a 00Agent mód összes küldetését.

Vörös víz
Sikeresen teljesítsük a "Survive the Jungle" küldetést Agent fokozaton, s közben semlegesítsük az összes tankot.

Különös rakéták
Sikeresen teljesítsük az "Air Strike" küldetést 00Agent fokozaton, miközben az összes sátor - amelyekben nincs powerup - állva marad.

Őrült féknyomok
Sikeresen teljesítsük az "Escape" küldetést Agent fokozaton, 100%-os teljesítménnyel.

Dupla energia a multi-player módban
Sikeresen teljesítsük a "Break Out" küldetést 00Agent fokozaton, 100%-os teljesítménnyel.

Dupla sérülés a multi-player módban
Sikeresen teljesítsük a "River Race" küldetést Agent fokozaton, miközben begyűjtjük az összes nitrot és TSP-6060 cuccot.

Lila robbanások
Sikeresen teljesítsük a "Download" küldetést 00Agent fokozaton, 100%-os teljesítménnyel.

Kék szemüveg

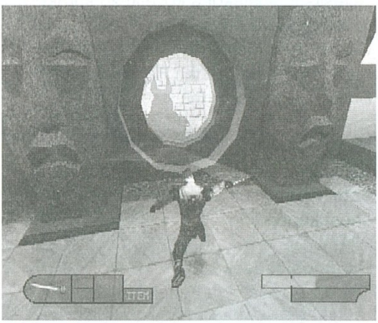
Sikeresen teljesítsük a "Submerged" küldetést Agent fokozaton, 100%-os energiával. Ezek után a 8. szint (Break Out) biztonsági kamerái, és a 11. küldetés (Submerged) infravörös szemüvegei kékbe fognak átszíneződni.

Az összes kacat
Sikeresen teljesítsük a "Showdown" küldetést 00Agent fokozaton, 2:00-nál kevesebb idő alatt.

Compound multi-player aréna
Sikeresen teljesítsük az "Escape" küldetést Agent fokozaton.

Rooftops multiplayer-aréna
Sikeresen teljesítsük a "Download" küldetést 00Agent fokozaton..

Blade



Cheat mód
A főmenüben nyomjuk le az L1-et, és üssük be:5xX, Kör, R1, R2, R2, R1. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, s máris válogathatunk a Cheat menü pontjai között.

Örökélet
A főmenüben üssük be: 3xBal, Jobb, L2, L1, R2, R1. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és aktiváljuk a megfelelő opciót a menüben.

Örök muníció
A főmenüben üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, L2, L1, R2, R1. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és aktiváljuk a megfelelő opciót a menüben.

Az összes cucc
A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Fel, Le, L2, L2, R2, R2. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és aktiváljuk a megfelelő opciót a menüben.

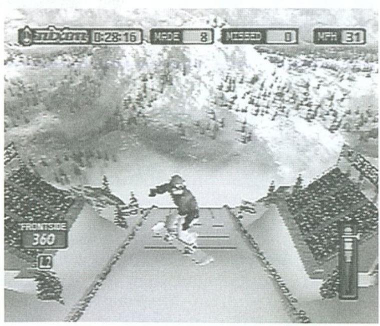
Bomberman Party Edition

Megváltoztatott blokk-elhelyezkedés
A Battle mód kódjaként vigyük be, hogy 56565656, 16161616 vagy 49894989 a kezdő, a normál, illetve a kemény fokozaton.

Cool Boarders 2001

Cheat mód
Nevünknek írjuk be: "IGOTITALL". Ezzel az összes karaktert, deszkát, pályát, és opciót megnyitjuk.

Az összes pálya
Válasszuk a kétjátékos módot és fogjunk neki a játéknak. Utána lépjünk ki, indítsuk el a Free Ride módot, teljesítsük az első pályát, és onnan is lépjünk ki. Ekkor térjünk



vissza a kétjátékos módhoz, mire a "következő pálya" opciót kapjuk minden egyes menet után, s egészen a bonusz "special" pályáig ellépkedhetünk.

A Cool Boarders 2 gyakorlópályája

Teljesítsük mind az öt standard pályát.

Secret Force" pálya

Teljesítsük mind az öt standard pályát jó helyezéssel.

Hóemberként szerepelni

Teljesítsük a Cool Boarders 2 gyakorlópá-lyát jó helyezéssel.

Bonusz snowboardok

Mindenhol érjünk el jó eredményt. Így összesen 18 új deszkát aktiválhatunk.

Hosszabb super pipe

Döntsük meg a különböző rekordokat a super pipe-ban.

Covert Ops: Nuclear Down (Chase the Express)

Örök muníció

Pauzáljunk játék közben, és üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet, X, X. Ha jól csináltuk, egy sikítást kell hallanunk.



Pályaléptetés

Pauzáljunk játék közben, és üssük be: L1, R1, X, Kör, Négyzet.

Dave Mirra Freestyle BMX



Amish Boy előhívása

Teljesítsük a játékot a következő karak-terekkel: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell.

Nagy esések

Teljesítsük a játékot Leigh Ramsdellel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Ragadós esések

Teljesítsük a játékot Kenan Harkinnel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Hülye hangok

Teljesítsük a játékot Tim Mirrával, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

First person nézet

Teljesítsük a játékot Mike Laird-del, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Szellem bringás
Teljesítsük a játékot Joey Garciával, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Ördögűző mód
Teljesítsük a játékot Troy McMurrayvel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Rugózó mód
Teljesítsük a játékot Chad Kagy-val, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Éjjellátó mód
Teljesítsük a játékot Shaun Butlerrel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Dave Mirra FM videó
Teljesítsük a játékot Dave Mirrával.

Ryan Nyquist FM videó
Teljesítsük a játékot Ryan Nyquisttal.

Promo videó
Teljesítsük a játékot Slim Jimmel.

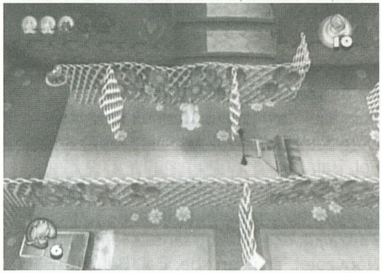
Fejlesztői csapat videója
Teljesítsük a játékot Amish Boyjal.

Evil Dead: Hail to the King



Örök benzin a láncfűrészbe
A fő képernyőn tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: X, X, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög. Ha jól csináltuk, egy hang bemondja, hogy "Hail to the king, baby".

Frogger 2: Swampy's Revenge

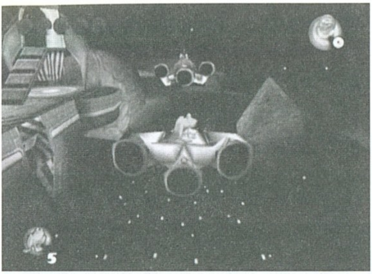


Pályaválasztás
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Fel, Le, Bal, 3xJobb, Le, Bal. Avagy ugyanezt érhetjük el, ha lepauzáljuk a játékot, és beütjük: Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, L1, R1, L1, Háromszög, Le.

Pályaléptetés
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Jobb, Bal, 3xFel, Jobb, Bal, Bal.

Örökélet
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Le, Le, Fel, Le, Jobb, Le, Fel, Fel. Avagy ugyanezt érhetjük el, ha lepauzáljuk a játékot, és beütjük: Jobb, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X.

Az összes extra és bonuszpálya
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Le, Jobb.



Az összes karakter
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Bal, Jobb, 3xBal, Fel, Bal, Bal.

Ideiglenes sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Bal, Bal, Fel, Bal, Le, 3xJobb.

Az érmék átváltoztatása "Mad Garibra"
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a Négyzetet, és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Fel, Bal, Jobb.

Játszadozni a főmenü képernyőjén
Amikor a főmenüben vagyunk, brekeghetünk a Körrel, a Négyzettel pedig bekaphatunk tücsköt-bogarat.

A pálya-titkok
Gyűjtsük össze az egyes szinteken az összes aranyérmét, s úgy megnyílnak titkok.

Grow Lanser

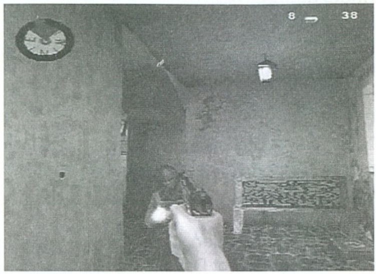
Az összes cucc
Játék közben üssük be: Fel, Jobb, L2, L2, Le, R2, R2, Fel, Le, R2, L2, Jobb, Bal, Négyzet, Négyzet, Négyzet.

Azonnali győzelem
Csata közben menjünk a karakter menübe, és üssük be: Start, Jobb, Bal, Fel, Le, R1, Négyzet, R2, Négyzet, Start, Le, Bal, X. (A főellenségeknél ez nem működik.)

HBO Boxing

Ingyenes gyakorlat
Válasszunk egy gyakorlatot a career módban, majd nyomjunk egy Bal+X-et.

Medal Of Honor: Underground



Az összes Cheat megnyitása
Írjuk be kódnak: "ENTREVOUS" - a képernyő ekkor zölden villan. Térjünk vissza a beíráshoz, s még egy kódot vigyünk be: "PORTECLEFS".

Panzernacker Unleashed küldetés
Írjuk be kódnak: "ENTREVOUS" - a képernyő ekkor zölden villan. Térjünk vissza a beíráshoz, s még egy kódot vigyünk be: "LEMONSTRE".

Mike Tyson Boxing

Jimmy Flex és a Disco pálya
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "CLUBFUD", majd nyomjunk egy Háromszöget.

John L. Sullivan és a Docks pálya
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra,

válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "OLD MAN", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Megdagad a bokszoló feje a pofonoknál
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "OUCH", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Megpördül a bokszoló feje a pofonoknál
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "HURTS", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Megnyúlik a bokszoló nyaka a pofonoknál
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "NECK", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Láthatatlan bokszoló
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "GONE", majd nyomjunk egy Háromszöget.



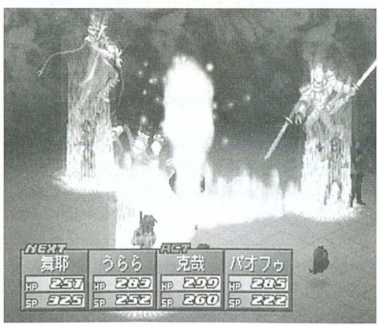
Kis fej mód
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "BINGY", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Nagy fej mód
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "BONGY", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Nagy kéz és láb
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "STUPID", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Az összes cheat törlése
Lépjünk be a world módba, azon belül menjünk a "New Career" opcióra, válasszunk bokszolót, és írjuk be nevünknek, hogy "NORMAL", majd nyomjunk egy Háromszöget.

Persona 2: Eternal Punishment (Persona 2: Batsu)



Debug menü
Játék közben nyomjuk le egyszerre a Select+Start+L1+R1-et.

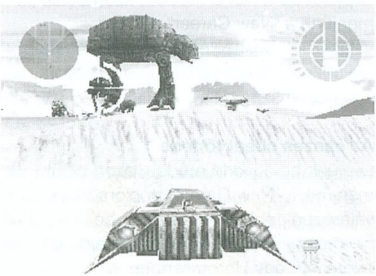
Runabout 2

Kifogyhatatlan nafta
A kocsiválasztásnál üssük be: R1, L2, Fel, Le, Bal, Jobb - majd válasszunk automata váltót.

Spec Ops: Stealth Patrol

Sérthetetlenség
Írjuk be nevünknek, hogy "ROCKSTAR". Ezután a játék közben nyomjuk le a Startot, és aktiváljuk az új "Invulnerability" opciót.

Star Wars: Demolition



Sorozatvető fegyverek
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "FIRERA-TEUP".

A Battle módban kikapcsolhatók az ellenfelek
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "NO_BAD-DIES".

Egyforma kocsit választani a multi-player módban
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "MULTI_CARS".

Véletlenszerű versenyek és ellenfelek
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "NO_PEEKING".

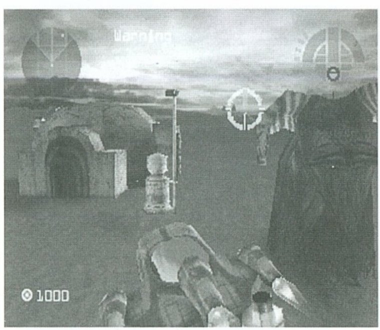
Megnövelt gravitáció
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "BFM_FEELIT".

Gyorsított mód
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "THROT-TLEUP"

Alternatív gombkiosztás
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "EXTRA-BUTTS".

Megnézni a győzelmi animációkat
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "MOVIE_SHOW" .

Megnézni a vesztes animációkat
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L1 + R1-et. Ekkor a Jedi



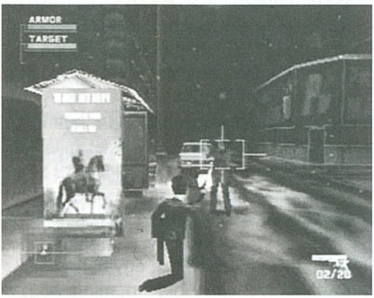
Mind Trick képernyőn üssük be: "SAD_MOVIES".

Supercross

Astro Nut választása
Teljesítsük a játékot bármelyik motorossal.

Speciális mozgások
Back Flip: Bal, Le, Jobb, Bal.
Gorilla Thumper: Jobb, Le, Bal, Jobb.
Hart Attack: Jobb, Le, Fel.
Mulisha Air: Bal, Le, Fel.
Nose Wheelie: Háromszög + Fel.

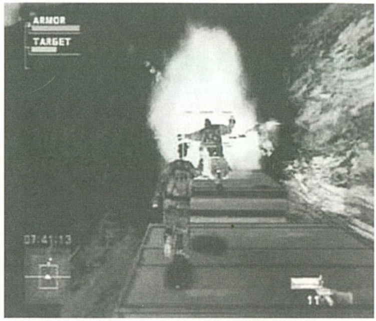
Syphon Filter 2



Expert mód
A címképernyőn álljunk rá a One Player opcióra, és tartsuk lenyomva a következőket egyszerre: Fel + L1 + R2 + Select + Kör + X + Négyzet

Küldetésválasztás
Pauzáljuk le a játékot, és álljunk rá a Map-re, majd tartsuk lenyomva egyszerre a következőket: Jobb + L2 + R2 + Kör + Négyzet + X. Ezután lépjünk be az Options képernyőre, és válasszuk a Cheats opciót.

Filmszínház
Pauzáljuk le a játékot, álljunk rá a Briefingre, majd tartsuk lenyomva egyszerre a következőket: Jobb + L1 + R2 +



Kör + X. Ezután lépjünk be az Options képernyőre, és válasszuk a Cheats opciót.

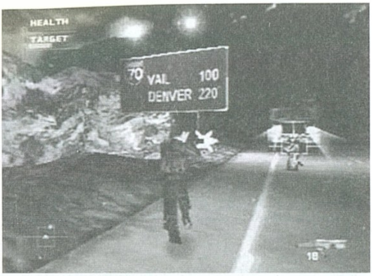
Super Agent mód
Pauzáljuk le a játékot, álljunk rá a Weaponryre, majd tartsuk lenyomva egyszerre a következőket: L2 + Select + Kör + Négyzet + X. Ha nem hibáztuk el, eg hangot kell hallanunk. Ezután lépjünk be az Options képernyőre, és válasszuk a Cheats opciót.

Utolsó szint
Pauzáljuk le a játékot, álljunk rá a Map-re, majd tartsuk lenyomva egyszerre a következőket: Jobb + L2 + R2 + Kör + Négyzet + X. Ezután lépjünk be az Options képernyőre, és válasszuk a Cheats opciót.

Team Buddies

Pályaléptetés
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Kör, Négyzet, X, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

Sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: X, Háromszög, Négyzet, Kör. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, ameddig a szintet be nem fejezzük.



Örök muníció

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Kör, Négyzet, Háromszög, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

A csapat energiájának a feltöltése

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Háromszög, Háromszög, X, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

A csapat lőszerkészletének feltöltése

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: X, X, Háromszög, Háromszög. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Első speciális fegyver

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Háromszög, 3xX. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Második speciális fegyver

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: 3xX, Háromszög. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Nehéz fegyver

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Háromszög, X, Négyzet, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Jetpack

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Rakéta hajtás

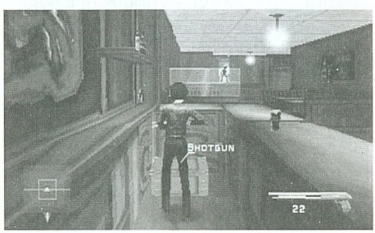
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Háromszög, Négyzet, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Könnyebb fegyvergyártás

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Kör, Kör, X, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Könnyebb buddy-gyártás

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Kör, Kör, X, Kör. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.



Minden ládában powerup

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: KörX, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Azonnali épületek

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Kör. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Megsemmisíthetetlen bázis

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: X, Háromszög, Háromszög, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Az állatok nem támadnak

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Kör, Négyzet, Négyzet, Kör. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Nagy láb

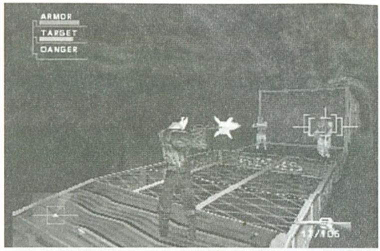
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Háromszög, Négyzet, négyzet, X. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Nagy fegyverek

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A cheat addig tart, míg a szintet be nem fejezzük.

Az összes szint és világ

Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2-t, és üssük be:



Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

Megnyitni a következő világot az info-panelről, Rotundában

Az info-panelen tartsuk lenyomva az L1+L2+R2-t, és nyomjuk le az R1-et.

The World Is Not Enough

Sérthetetlenség

Sikeresen teljesítsük a Meltdown pályát 007-es szinten a legjobb idővel.

Minden fegyver

Sikeresen teljesítsük a Turncoat pályát 007-es szinten a legjobb idővel.

Örök muníció

Sikeresen teljesítsük a Fallen Angel pályát 007-es szinten a legjobb pontszámmal.

Erős fegyverek

Sikeresen teljesítsük a Flashpoint pályát Agent vagy 007-es szinten a legjobb pontszámmal.

Erős ellenfelek

Sikeresen teljesítsük a Russian Roulette pályát Agent vagy 007-es szinten a legjobb idővel.

Csendes Bond

Sikeresen teljesítsük a Villa pályát Agent vagy 007-es szinten a legjobb pontszámmal.

Dreamcast cheatek

Dave Mirra Freestyle BMX



Nagy esések
Teljesítsük a játékot Leigh Ramsdellel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Ragadós esések
Teljesítsük a játékot Kenan Harkinnel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Hülye hangok
Teljesítsük a játékot Tim Mirrával, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

First person nézet
Teljesítsük a játékot Mike Laird-del, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Szellem bringás
Teljesítsük a játékot Joey Garciával, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Ördögűző mód
Teljesítsük a játékot Troy McMurrayvel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Rugózó mód
Teljesítsük a játékot Chad Kagy-val, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Éjjellátó mód
Teljesítsük a játékot Shaun Butlerrel, s ezzel megnyitjuk a megfelelő opciót a cheat képernyőn.

Dave Mirra FM videó
Teljesítsük a játékot Dave Mirrával.

Ryan Nyquist FM videó
Teljesítsük a játékot Ryan Nyquisttal.

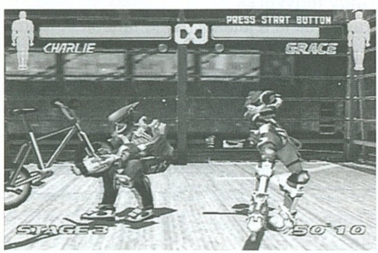
Promo videó
Teljesítsük a játékot Slim Jimmel.

Fejlesztői csapat videója
Teljesítsük a játékot Amish Boyjal.

Fighting Vipers 2

Bonusz-pálya
Teljesítsük a hetedik összecsapást arcade vagy random módban kevesebb mint 5:50-es idő alatt, legalább fél energiával, vagy egy Super K.O.-val befejezve.

Kuhn aktiválása
Érjünk el Mahlerig, illetve végezzünk is vele 5:50 idő alatt az arcade módban, s



legalább fél energiával, vagy egy Super K.O.-val fejezzük be a menetet. Ezután nyírjuk ki Kuhn-t a bonusz szinten.

B.M. aktiválása
Végezzük ki B.M.-et arcade vagy random módban egy Super K.O.-val.

Del Sol aktiválása
Végezzünk Del Sollal random módban, és fejezzük be a játékot. Del Sol véletlenszerűen jelenik meg Tokio első ellenfeleként.

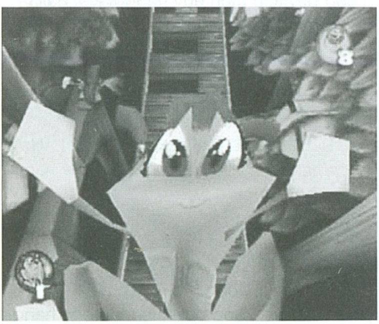
Más ruhák
A karakterválasztás közben nyomjuk le/fel az irányítót.

Frogger 2: Swampy's Revenge

Pályaválasztás
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az X-et, és üssük be: Fel, Le, Bal, 3xJobb, Le, Bal.

Pályaléptetés
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az X-et, és üssük be: Jobb, Bal, 3xFel, Jobb, Bal, Bal.

Örökélet
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az X-et, és üssük be: Le, Le, Fel, Le, Jobb, Le, Fel, Fel.



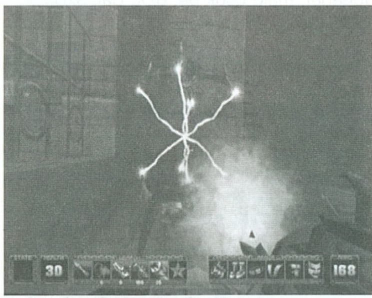
Az összes extra és bonuszpálya
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az X-et, és üssük be: Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Le, Jobb.

Az összes karakter
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva a X-et, és üssük be: Bal, Jobb, 3xBal, Fel, Bal, Bal.

Ideiglenes sérthetetlenség
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az X-et, és üssük be: Bal, Bal, Fel, Bal, Le, 3xJobb.

Az érmék átváltoztatása "Mad Garibra"
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az X-et, és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel, Fel, Bal, Jobb.

Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child



Rejtett zene
A játékból hiányolt zenéket megtalálhatjuk, ha elindítjuk a Dreamcast audio CD lejátszóját, és úgy helyezzük be a lemezt, majd a második tracktől kezdjük el lejátszani.

Last Blade 2: Final Edition

Az eredeti Kaede választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Kaedere, majd nyomjuk be gyorsan: 9xX, B, X.

Kaede ekkor beszélni fog, majd az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

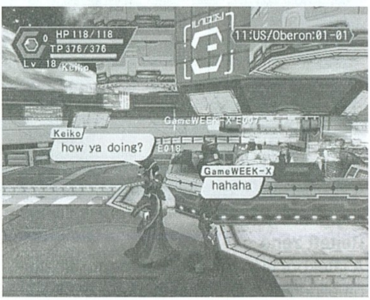
Kouryu választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Kaedere, majd nyomjuk be gyorsan: 10xX, 5xB, 4xX. Kaede ekkor beszélni fog, majd az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

Kotetsu választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Shingenre, majd nyomjuk be gyorsan: 5xX, 10xB, 2xX.

Tükrözött meccsek
A karakterválasztásnál menjünk rá Akarira, majd nyomjuk be gyorsan: 8xX, 9xB. Ezután nyomkodjuk a rúgást, amíg Akari el nem kezd beszélni.

EX mód
Az mód megválasztásánál válasszuk a Speedet, majd üsük be: 6xX, Bal, 3xB, Jobb, 4xX.

Phantasy Star Online



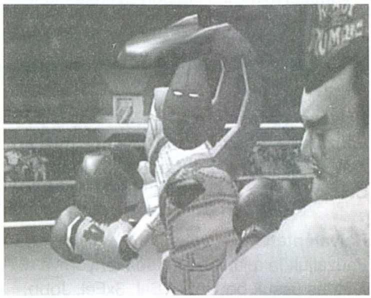
Különböző színű ruhák
A karakter névválasztásánál a következő kódokat vihetjük be:

Humar	KSKAUDONSU
Hunewear 1	MOUEOSRHUN
Hucast	RUUHANGBRT
Ramar	SOUDEGMKSG
Racat	MEIAUGHSYN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Fomar 1	DNEAOHUHEK
Fonewm	ASUEBHEBUI
Fonewear 1	XSYGSSHEOH

Rainbow Six

Death Mód
Játék közben nyomjuk be: analóg kar Jobbra + D-Pad Le + A.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2



Cheat mód
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, 5xR, L, s ezzel maktiváljuk az összes bokszolót, ruhát, és még egyebeket. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk, majd az X-szel lapozhatunk a ruhák között.

Az összes bokszoló
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Bal, Jobb, L, Bal, 2xJobb, 2xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Az összes bajnoki ruha
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Le, Jobb, Jobb, Fel, R, L, 20xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hang-

ot kell hallanunk. Amúgy a kód nélkül meg kell nyernünk ezeket a ruhákat.

Az összes ünneplő ruha
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Bal, Le, Jobb, Fel, 8xR, L, 4xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

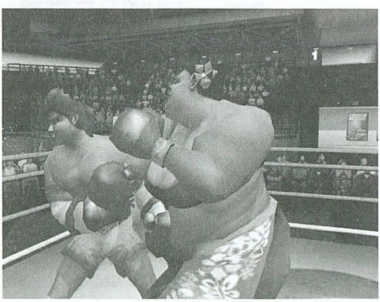
Az összes tréning
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Le, Fel, Le, Fel, 20xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

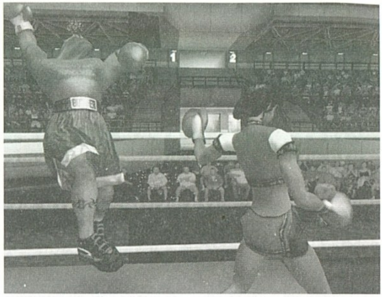
Újév beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, R, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Valentin nap beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, R, R, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

St. Patrick nap beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 3xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Húsvét beállítása





A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 4xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

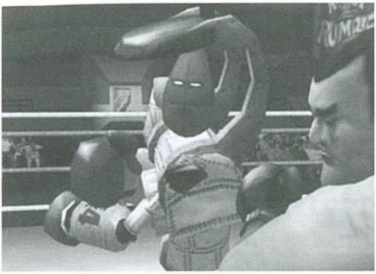
A Függetlenség Napjának beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 5xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Halloween beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 6xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Háladás napjának a beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 7xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Karácsony beállítása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 8xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Nagy fej mód
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Jobb, 3xR. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.



Gyors üzemmód
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Jobb, 5xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Az utolsó meccsnél kezdeni
A karakterválasztó képernyőn üssük be: L, Le, Jobb, Fel, Bal, 6xR, L, 2xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Freke E. Deke és Michael Jackspn aktiválása
A karakterválasztó képernyőn üssük be: 13xR, L, 10xR, L. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

Egyes szintű Rumble kijelző
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R, L, Le, Fel, Fel, Bal, 3xR, L.

Kettes szintű Rumble kijelző
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: 2xR, L, Le, Fel, Fel, Bal, 4xR, L.

Hármas szintű Rumble kijelző
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L, 2xR, L, R, L, 4xR, L, Bal, Jobb, Fel, Le.

Silent Scope

Rejtett mód
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Jobb, Le, Jobb, X, Fel, X, X, Y, Le, Jobb, Le, Jobb, X, Y. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Tükrözött szintek
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Bal, Bal, Jobb, X, Le, Le, Fel, Y, Fel, Jobb, Le, Fel, Bal, Le, X. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

First person nézet
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: 4xFel, 4xLe. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Turbó mód
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Le, Y, Fel, X, Y, Le, Jobb, Le, Jobb, X, Y. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Love mód
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Bal, Jobb, Jobb, X, Y. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Éjszakai mód
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, X, Y. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Nincs célkereszt
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: 3xJobb, X. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.



Nincs távcső
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Jobb, Le, Jobb, X, Jobb, Le, Jobb, X. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Nincs célpontmegjelölés
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: 4xJobb, Bal, Le, Fel, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

Egy fél élet elcserélése 5 másodpercért
Állítsuk le a játékot (Arcade módban), és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, A, B. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

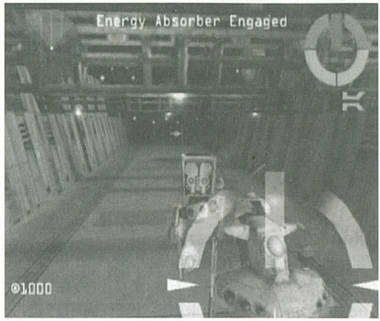
5 másodperc elcserélése egy fél életért
Állítsuk le a játékot (Arcade módban), és üssük be: B, A, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

100 challenge mód
Teljesítsük mind a 9 szabadtéri lőgyakorlatot.

Extra opciók
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten, mire kapunk egy real time ablakot, és 8 életet az options menüben. Teljesítsük a játékot több mint kétszer bármelyik nehézségi szinten, s megkapjuk az örök credit lehetőséget a credits szekcióban (az options menün belül), és a +30 másodperc beállítást az időlimit pontnál.



Star Wars: Demolition



Sorozatvető fegyverek
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "FIRERATEUP".

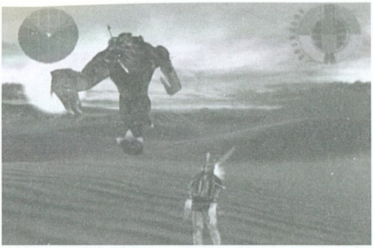
A Battle módban kikapcsolhatók az ellenfelek
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "NO_BADDIES".

Egyforma kocsit választani a multi-player módban
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "MULTI_CARS".

Véletlenszerű versenyek és ellenfelek
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "NO_PEEKING".

Megnövelt gravitáció
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "BFM_FEELIT".

Gyorsított mód
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "THROTTLEUP"



Alternatív gombkiosztás
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "EXTRABUTTS".

Megnézni a győzelmi animációkat
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "MOVIE_SHOW"

Megnézni a vesztes animációkat
Válasszuk ki a "Preferences" opciót, majd nyomjuk le az L + R-t. Ekkor a Jedi Mind Trick képernyőn üssük be: "SAD_MOVIES".

Star Wars: Episode 1 - Jedi Power Battles

Visszatérés az utolsó ellenőrzési ponthoz
Miután elvesztettük az összes életünket egy szinten, folytassuk a játékot, és lépjünk be ugyanarra a szintre. Ezt követően pauzáljunk, és üssük be: L, R, L, L, R, R, L, R, R, L - mire ugyanott folytathatjuk a játékot, mint mielőtt meghaltunk.

Radaros térkép
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Le, Fel, L, R, L.

Street Fighter 3: Third Strike - Fight For The Future

Extra opciók
Teljesítsük a játékot 15 különböző karakterrel úgy, hogy "Normal" beállítással játszunk. Ha az "Original" változatot játsszuk, a dolog nem fog működni. Ténykedésünk hatására extra opciók nyílnak meg, valamint választhatóvá válik Gill.

The Typing Of The Dead
Rejtett vs. CPU üzemmód
Kódszónak írjuk be: "DOAKSIM"

Egyéb opciók
A következő kódszavakkal örök folytatási lehetőséget kapcsolhatunk be, valamint aktiválhatjuk az összes főellenséget a Boss módban, a Drill mód szintjeit, és az összes karaktert a vs. CPU módban:
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

Tomb Raider Chronicles



Special Features opció
Lépjünk be a tárgylistánkhoz, ott álljunk rá a Timex-TMX opcióra, majd tartsuk lenyomva az Y-t, míg nem a "Secrets" feliratnál "36/36" lesz olvasható. Ezután lépjünk ki a játékból, s a főmenüben találhatjuk a "Special Features" menüpontot.

Pályaválasztás
- *Róma (első sztori):* menjünk rá a főmenü New Game opciójára, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Felt. Addig nyomjuk, amíg a szint be nem töltődik.

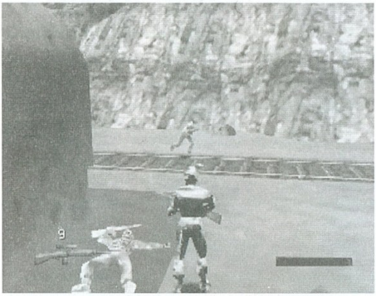
- *Orosz bázis =második sztori):*: menjünk rá a főmenü New Game opciójára, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjuk Lefelé az iránytót. Addig nyomjuk, amíg a szint be nem töltődik.

- *Black Isle (harmadik sztori):* menjünk rá a főmenü New Game opciójára, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Balt. Addig nyomjuk, amíg a szint be nem töltődik.

- *Tower Block (negyedik sztori):* menjünk rá a főmenü New Game opciójára, majd tartsuk lenyomva az L+R-t, és nyomjunk egy Jobbot. Addig nyomjuk, míg a szint be nem töltődik.

Nintemdo 64 cheatek

Army Men: Sarge's Heroes 2



Az összes fegyver
Írjuk be kódnak: "GBZRK".

Maximális muníció
Írjuk be kódnak: "SLGFST".

General Plastoként játszani
Írjuk be kódnak: "PLSTRLVSVG".

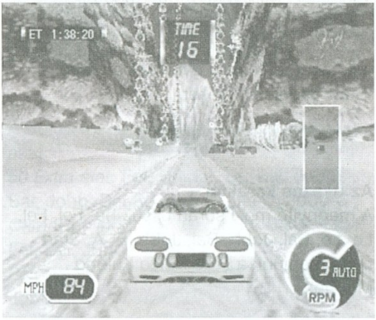
Vikkiként játszani
Írjuk be kódnak: "GRNGRLRX".

A debug menü megjelenítése
Írjuk be kódnak: "THDTST".

Mini mód
Írjuk be kódnak: "DRVLLVSMM".

Alufólia egyenruha (nem páncél)
Írjuk be kódnak: "TNMN".

Cruis'n Exotica



Glide kocsi
Jussunk el 2.200 mérföldre.

Targonca
Jussunk el 5.000 mérföldre.

Formula 2 kocsi
Jussunk el 100.000 mérföldre.

Cooler kocsi
Nyerjünk meg minden versenyt a challenge módban, beleértve a gyorsulási versenyeket is.

Lil Lightnin' kocsi
Nyerjünk meg minden versenyt a freestyle módban

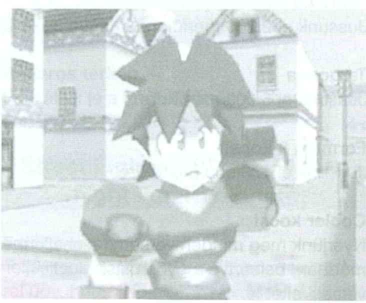
Kocsik és játékmódok
Nyerjünk meg minden versenyt a challenge és a freestyle módban, teljesítsük a Cruisin' Exotica módot kétszer, és jussunk el 40.000 mérföldre, mire megnyílnak a következő kocsik: Heavyliftin', Lil Lightnin', Jalopie, Bad Mobile, Hunkajunk, Skidmarks, G-Ride, Cooler, Piewagon, Boxcar, Scrapin' By, és Glide, valamint még négy gyorsabb járgány: Formula 2, Whiplash, Rail, és Rocket. Ugyanezzel egy időben megnyílik a Wacky és az Insane mód is.

Gyors start
A verseny előtti visszaszámlálásnál gyorsítsunk az A-val, amíg a "Set" meg nem jelenik, majd nyomkodjuk néhányszor az A-t, és tartsuk lenyomva megint. Ha jól csináltuk, az autónk jóval gyorsabban rajtol a "Start" megjelenésekor.

Mahjong Master

Az összes karakter
A megnyitó mozi során üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start - majd menjünk a Free Battle Kulong Módhoz.

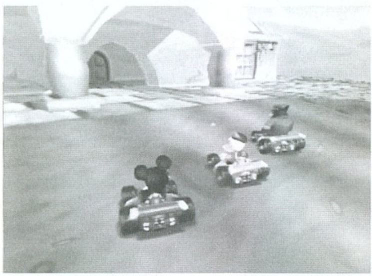
Megaman 64



Végtelen mennyiségű pénz
Menjünk az Apple Marketre, és rúgjuk be a dobozt a pékséghez. A nő a pult mögött ezért 1000 Zennyvel jutalmaz minket. Ha ezután bemegyünk bármelyik shopba, és újra kijövünk, a doboz ismét ott lesz. (ez akkor is működik, amikor mindenki elmegy.)

Extra nehézségi szint
Teljesítsük a játékot, s megkapjuk a kemény nehézségi fokozatot, ha pedig azt is teljesítjük, megkapjuk a könnyű nehézségi fokozatot. (Nem túl logikus.)

Mickey's Speedway USA



Dewey választása
Nyerjünk egy aranykupát az első három bajnokságon amatőr fokozaton

Louie választása
Nyerjünk egy aranykupát az első három bajnokságon közepes fokozaton.

Victory Vehicles bajnokság
Nyerjünk egy aranykupát az első három bajnokságon profi fokozaton, s ezzel megnyitjuk a Yellowstone, Everglades, Malibu, és Washington D.C. pályákat.

Frantic Freeway bajnokság
Gyűjtsük be mind a négy versenyautódarabot.

Rainbow Goo
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát az első három bajnokságon amatőr fokozaton.

"Idegesítő" gomb
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát az első három bajnokságon közepes fokozaton.

Örök újrapróbálás
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát az első három bajnokságon profi fokozaton.

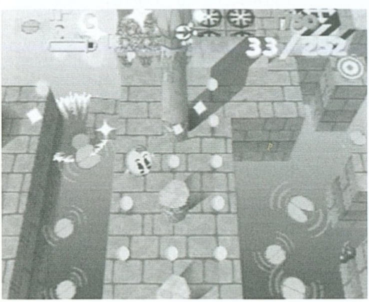
Negatív érmék
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát a Traffic Troubles bajnokság tükrözött változatán.

Digitális kilométeróra
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát a Motorway Mania bajnokság tükrözött változatán.

Apró versenyzők
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát a Freeway Phobia bajnokság tükrözött változatán.

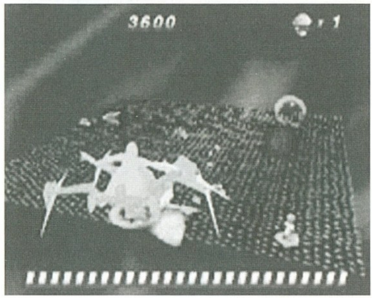
A gyorsítók kikapcsolása
Nyerjünk egy arany- vagy platinakupát a Victory Vehicles bajnokság tükrözött változatán.

Ms. Pac-Man Maze Madness



Bonusz multi-player szint
Érjünk el a Pier Pressure bonusz fordulóhoz (a Year of the Pac után), és szerezzünk 500.000 pontot vagy még többet. Ha jól csináltuk, egy üzenet adja hírül az új szint megnyitását. Ezután mentsünk, lépjünk ki, és a Multiplayer opciónál találjuk a "szerzeményünket".

Robotron 64



Különböző Setup cheatek
A Setup menüben vihetjük be az alábbiakat:
50 Extra élet: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal-C, Jobb-C, Bal-C, Jobb-C
GameBoy mód: Fel, Le, Jobb, Bal-C, Le, Fel, Bal, Jobb-C, Fel, Le
Pályaválasztás: Le, Fel, Bal-C, Le, Bal-C, Jobb-C, Le, Jobb-C

Különböző cheatek
A következőket játék közben vihetjük be:
Lángszóró: Le, Jobb, Le, Jobb, Jobb-C
Négyfelé lövés: Le, Le, Fel, Jobb-C
Sugár spray: Fel, Le, Jobb-C, Bal-C
Pajzs: Le, Bal, Bal-C, Jobb-C
Gyorsítás: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Felső-C
Háromfelé lövés: Jobb, Jobb, Bal-C, Alsó-C
Kétfelé lövés: Fel, Felső-C, Fel, Felső-C

CPU irányítás
A Setup menüben vigyük be: Bal, Jobb, Fel, Le, Bal-C, Jobb-C, Bal-C, Jobb-C, Bal,

Jobb, Fel, Le, Bal-C, Jobb-C, Bal-C, Jobb-C, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal-C, Jobb-C, Bal-C, Jobb-C.

Különböző kódok

110 élet	BSBBBBTJBB
Utolsó előtti szint	BBBBNBFFBR

Scooby-Doo! Classic Creepy Capers



Pályaléptetés

Játék közben, amikor Shaggyt irányítjuk, tartsuk lenyomva az L-et, és üssük be: Felső-C, Alsó-C, Felső-C, Alsó-C, Fel, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Jobb, Bal.

Örök bátorság

Játék közben, amikor Shaggyt irányítjuk, tartsuk lenyomva az L-et, és üssük be: Felső-C, Bal-C, Alsó-C, Felső- C, Alsó-C, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Le.

Spider-Man

Teljes életerő

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "HELP ME".

Mindent megnyitni

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "TRUBLEVR".

Pályaválasztás

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "LVLSKIPPER"

Sérthetetlenség

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "TURTLE".

Örök pókháló

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "STICKYSTUF".

Az összes képregény

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "CLTTHMALL".

Az összes játékborító

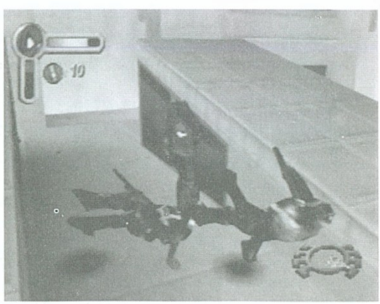
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "COV VIEW".

Az összes karakter a galériába

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "WHOSINTGM".

A sztori megnézése

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SMESTORY".



Symbiote Spidey ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SYMBSPID". Ezzel a ruhával Spiderman kifogyhatatlan pókhálóval rendelkezik.

Spidey 2099 ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SPTWOKNN". Ebben a ruhában Spiderman dupla sérülést okoz az ellenfeleinek.

Captain Universe ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "POWCOSMIC". Ez a ruha mind az örök pókhálót, mind a dupla sérülést bekapcsolja, továbbá még sérthetetlen is lesz Spiderman. A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha megnyerjük a játékot hard nehézségi fokozaton.



Spidey Unlimited ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "LIMITED ED". Ezzel a ruhával lopakodni lehet - az L-gomb lenyomásával. A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha megnyerjük a játékot kétszer bármelyik nehézségi fokozaton.



Scarlet Spider ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SPID INRED".

Peter Parker ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "MISTERMJ". Megjegyzés: ez a ruha csak két háló-cartridge tárolását teszi lehetővé!

Ben Reilly ruha
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "DA CLONE". A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha átvisszük a 4-2 szintet.

Quick Change Spidey
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "GTATNKFST". A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha 10.000-nél több pontot érünk el a zip-line training módban. Megjegyzés: ez a ruha csak két háló-cartridge tárolását teszi lehetővé!

Hang teszt
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "LISTEN".

Star Wars: Episode 1 - Battle For Naboo

Az összes normál szint és a Trade Federation bonuszszint
Írjuk be kódnak: "LEC&FIVE".

Örökélet
Írjuk be kódnak: "PATHETIC"

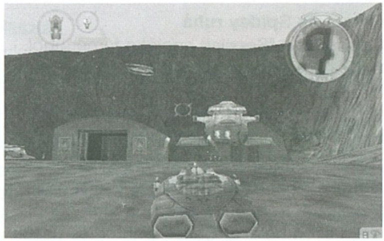
Az összes upgrade
Írjuk be kódnak: "OVERLOAD"

Szuper pajzsok
Írjuk be kódnak: "NOT&DEAD"

Halálos találatok
Írjuk be kódnak: "EWERDEAD"

Őrült kamera
Írjuk be kódnak: "DRJEKYLL"

Fejlesztői kommentár
Írjuk be kódnak: "TALKTOME"



Megnyitni az Art galériát a bemutatóteremben
Írjuk be kódnak: "KOOLSTUF"

Koncertterem
Írjuk be kódnak: "WAKEUP"

A fejlesztői csapat képe
Írjuk be kódnak: "LOVEHUTT"

Fejlettebb pajzsok
Írjuk be kódnak: "DROIDEKA"

Ez a könyv a Playtime! című havonta megjelenő szórakoztató magazin ajándék melléklete. Önálló kereskedelmi forgalomba nem kerül.

Kiadja a Vogel Publishing Kft, Budapest